Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

# GRY KOMPUTEROWE

NR 7-8/2008

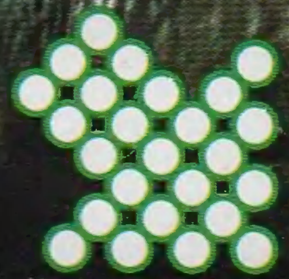
**6,90** W TYM 7% VAT

## 3 PEŁNE GRY

HIT! SCOOTER WAR3Z POLSKA WERSJA
HIT! CRAZY DUCK HUNTER
HIT! ANUBIUS II
PLUS! 6 MINI GIER






KAWAŁ SOLIDNEJ, DRAPIEŻNEJ AKCJI!

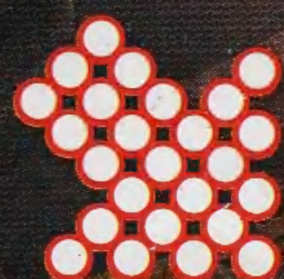
## TUROK®

## 3 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
**SCOOTER WAR3Z**
ŚMIGAJ STUNINGOWANYM SKUTEREM I WYPRACUJ SZACUNEK NA DZIELNICY!



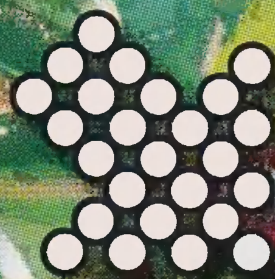

## AGE OF CONAN®
## HYBORIAN ADVENTURES


WZÓR ŚWIETNEGO MMORPG-A!

GRA # 2
**ANUBIUS II**
WSPANIAŁA PLATFORMÓWKA Z NIESZTAMPOWĄ OPRAWĄ!



## MASS EFFECT


REWELACYJNE INTERAKTYWNE KINO SF!

GRA # 3
**CRAZY DUCK HUNTER**
NIBY ZWYKŁE POLOWANIE, A ILE FRAJDY!

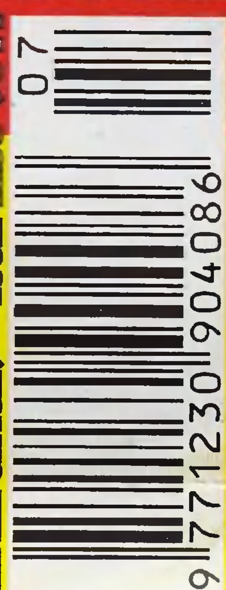


PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE ▮TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 ▮TURNING POINT: FALL OF LIBERTY ▮PENUMBRA: CZARNA PLAGA ▮EUROPA UNIVERSALIS: RZYM ▮SPEEDBALL 2: TOURNAMENT ▮FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3 ▮UEFA EURO 2008 ▮SINS OF A SOLAR EMPIRE ▮XIII WIEK: ŚMIERĆ LUB CHWAŁA ▮PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS ▮MYSTERY OF THE ABBEY ▮PRAWO DŻUNGLI NOWOŚCI AMERICAN MCGEE'S GRIMM ▮S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY ▮CHAMPIONS ONLINE ▮THE CROSSING

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044



# SPIS TREŚCI

**WITAMY W GK! 7-8/2008 LIPIEC-SIERPIEŃ**

## PŁYTA CD



## RECENZJE



## NASZE GWIAZDY



**PAMP**
**Ulubione Gatunki Gier:** RPG, Gry Akcji, Strzelanki
**Ulubione Gry:** Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half-Life
**Ostatnio Grane:** Penumbra: Czarna Plaga, Assassin's Creed, Rainbow Six Vegas 2



**MASTERMIND**
**Ulubione Gatunki Gier:** Strategie, FPP
**Ulubione Gry:** HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
**Ostatnio Grane:** Stranger, Jack Keana Sudden Strike 3, Puzzle Quest



**LUCAS THE GREAT**
**Ulubione Gatunki Gier:** Strategie, RPG
**Ulubione Gry:** Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
**Ostatnio Grane:** Mass Effect, C&C 3: Gniew Kane'a, Europa Universalis: Rzym

## REDAKCJA


**GRY KOMPUTEROWE** EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

**WYDAWCA** CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

**REDAKCJA** Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący





**REKLAMA I MARKETING** Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

**WSPÓŁPRACA** Pamp, Mastermind, Lucas the Great

**KOREKTA** Joanna Kułakowska

**REKLAMACJE PŁYT CD** jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

**DRUK** Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce


## PEŁNE GRY




SCOOTER WAR3Z



ANUBIUS II

**PLUS!**
**MINI GRY**
- DARKSIDE
- WORDEM
- PYRAMID RUNNER
- JUMPIN' JACK
- CHICKEN CHASE



CRAZY DUCK HUNTER



NOWOŚĆ

# WYŚCIG »KURCZAKÓW 2«

Szykuj się na naprawdę szybką jazdę. Kurczak, kogut, żaba, strach na wróble, bałwan, żółw, kret... od Ciebie zależy kto zostanie zwycięzcą. Wykaż się sprytem, omijaj różne przeszkody i nie pozwól aby inni sprzątnęli Ci puchar sprzed dzioba. Dzięki wspaniałej grafice i rozbudowanej fizyce gra zapewni wiele godzin wspaniałej zabawy dla całej rodziny.




8,90 zł

CD-EK 3/2008

POLECAMY PL

GRY TURBO 3/2008

# ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI

Myślałeś, że Czarnobyl to coś poważnego? Odwiedź Czarnobobrujsk! Gdzie po olimpiadach trafiają ich maskotki? Kim naprawdę jest Stalker? Jak uciec z więzienia za pomocą bobra i papieru toaletowego? Co skrywają mury Szkoły nr 69? Masz w rękach przygodówkę inną niż wszystkie. Czekają na Ciebie: zabójczy, często czarny humor, "nieformalny" język i... największa rosyjska gwiazda filmów XXX, Milena Lisicyna.






8,50 zł



# WORLD POKER Championship 2 FINAL TABLE SHOWDOWN

KOMPUTER CD WYDANIE SPECJALNE 2/2008




Czy jesteś na tyle dobry, żeby dotrzeć do stołu finałowego? Gdy grasz w pokera, każde rozdanie traktujesz niczym ostateczną rozgrywkę. Ale stół finałowy to jest właśnie to, o co chodzi w tej zabawie. To nie jest partyjka w piwnicy u kumpla. Czas zasiąść przy stole, gdzie liczą się tylko najtwardsi i ci, którzy mają najwięcej szczęścia. Graj tak, by dojść do samego końca i zostać pokerowym mistrzem świata. Czy jesteś gotów postawić wszystko?

7,90 zł



SZUKAJ W KIOSKU

MAX GAME STRATEGIA 3/2008

# PRISON TYCOON 2

Życie w więzieniu jest ciężkie. Po obu stronach krat. Wyrok zapadł, teraz musisz zaprowadzić porządek w świecie chaosu. Zaczynasz z małym więzieniem o niskim standardzie bezpieczeństwa, by w trakcie gry rozbudować je w nowe Alcatraz. Nikt nie ma prawa uciec – Twoje czujne oko pilnuje wszystkiego. Czy jesteś wystarczająco twardy, by dać sobie radę?

W tej grze możesz zarządzać własnym zakładem karnym. Zbuduj go od podstaw w jednej z trzech autentycznych lokacji lub podejmij wyzwanie i przejmij rządy w już istniejących więzieniach. Dbaj o kondycję i zdrowie więźniów ale uważaj też, aby nie stworzyć im możliwości ucieczki. Od Ciebie zależy, czy będziesz stosował rządy żelaznej ręki lub resocjalizował skazanych przez pracę i naukę.






12,90 zł

▲ PEŁNA WERSJA: PRISON TYCOON 2 (PL)

GAMER 3/2008




Zasiądź za kierownicą jednej z 10 wersji poczciwego maluszka (city, cabrio, pickup, maxi tunning i inne) i ścigaj się po 30 trasach, ulokowanych m.in. w wielkim europejskim mieście - oczywiście po zmroku, gdy wyścigi są bardziej emocjonujące.



6,50 zł

▲ 3 PEŁNE WERSJE GIER WYŚCIGOWYCH!

MUZYCZNE PREMIERY 2/2008




5,90 zł

MUZYKA W KIOSKU!

MUSIC MIX 2/2008




5,00 zł

WWW.PLAY.PL

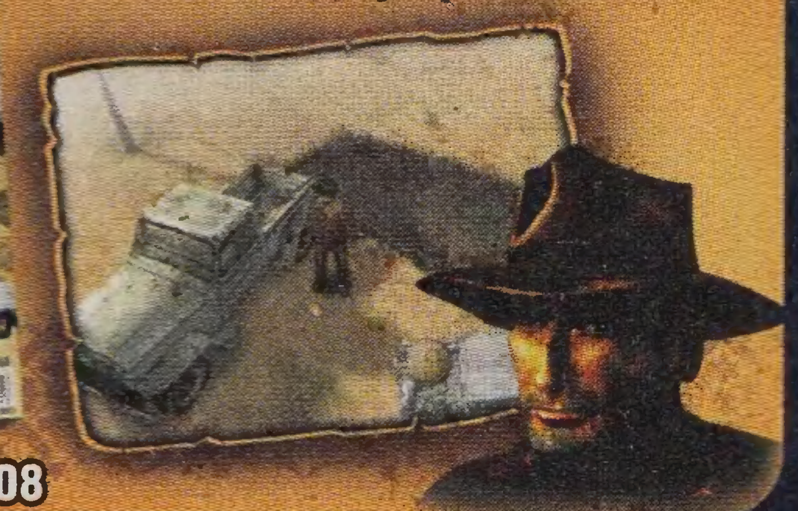
▼ PEŁNA WERSJA: BONEZ ADVENTURES: TOMB OF FULAOS (PL)

# BONEZ ADVENTURES: TOMB OF FULAOS

8,90 zł




Akcja gry toczy się w Egipcie, a jej głównym bohaterem jest archeolog próbujący rozwikłać zapomniane przez tysiące lat tajemnice prastarych grobowców. To jest Twoja szansa aby stać się sławnym. Muzyka oraz rozbudowana fabuła tworzą niesamowitą atmosferę, dodatkowymi urozmaiceniami są liczne zagadki i walki z różnorodnymi przeciwnikami.



GRY PC EXTRA 3/2008

▼ PEŁNA WERSJA: RAILROAD LINES - LINIE KOLEJOWE (PL)

# RAILROAD LINES Linie kolejowe

Gra dla miłośników kolei i modelarstwa kolejowego, cechująca się jasnymi zasadami. Gracz wykonuje przeróżne zadania, sterując zarówno składami pociągów osobowych, jak i towarowych. Za wykonane zadania przyznawane są punkty, które można przeznaczyć na rozbudowę taboru.

11,90 zł




MAX GAME SYMULACJA 2/2008

▼ PEŁNA WERSJA: LATAJĄCE KURCZAKI

GRY PC 3/2008

# LATAJĄCE KURCZAKI

Niezidentyfikowana pozaziemska forma życia wykradła kapelusz jedynego prawdziwego bohatera - Moorhuhna. W dodatku przy pomocy w pełni zautomatyzowanej armii robotów oby mają zamiar objąć absolutną władzę w przestworzach. Na ich nieszczęście Moorhuhn staje do walki przeciw hordom najeźdźców w latających gratach.




8,90 zł

POLSKA WERSJA

WERSJA POLSKA

# SCOOTER WAR3Z

Ponoć skuter służy do spokojnej i wolnej jazdy. Ponoć... Odpalcie naszą pełną wersję, a szybko zmienicie zdanie!




**Raczej mało który nastolatek marzy o własnym skuterze. Bo jeśli już marzyć, to po co zadowalać się takim „dziadostwem" jak skuter, skoro motor jest bezapelacyjnie lepszy.**

Czy aby na pewno? W Scooter War3z mamy możliwość pojeżdżenia tak mocno podrasowanymi skuterami, że większość motorów może się schować!

**WRESZCIE MASZ SWÓJ WYMARZONY SKUTER...**

Sprawa jest prosta – masz nowy skuter, ale co z tego, skoro w swoim mieście nic nie znaczysz. Czas to zmienić. Na początku zabawy udostępniony zostaje tryb przejażdżki, pozwalający potrenować jazdę skuterem po mieście oraz odbyć pierwszy wyścig. Jak zapewne zauważyłeś(aś), reszta jest zablokowana, ponieważ przeciwnicy cię nie szanują i nie chcą się z tobą ścigać. Do dzieła, pora zdobyć trochę szacunku. Za każdą wygraną dostaniesz nie tylko pieniądze – potrzebne, by wpisać się na listę zawodników kolejnego wyścigu – lecz również jakiś gadżet od przegranego rywala, który podniesie twój prestiż.

Po wybraniu Nowej Gry w menu po prawej stronie zobaczysz swój aktualny skuter, ale klikając na strzałki, możesz go zmienić na inny model. Po dokonaniu wyboru przeniesiesz się na trasę.



## INFO

**TYP GRY**
Wyścigi

**WYMAGANIA**
PIII 750 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP /Vista

Zasady są proste – nie ma żadnych zasad. Możesz taranować przeciwników albo jeździć na skróty – ważne, by zająć pierwsze miejsce. Każda inna kolejność na mecie oznacza porażkę i konieczność powtórzenia wyścigu. W lewym górnym rogu wyświetla się czas, są to sekundy, jakie pozostały ci na dotarcie do kolejnego punktu kontrolnego. Jeśli nie zdążysz, przegrasz. W Scooter War3z osoba, która nie używa dopalacza, nie ma najmniejszych szans na odniesienie sukcesu. Dlatego przed pierwszym wyścigiem radzimy poćwiczyć trochę jazdę na jednym kole. Poza tym, jak już wspominaliśmy, aby wystartować w konkretnym wyścigu, trzeba być szanowanym przez innych zawodników. Natomiast odniesienie kilku porażek w jednym wyścigu spowoduje utratę respektu, co wiąże się z koniecznością ponownego wygrania poprzednich zawodów. Pomyślisz, żaden problem – wystarczy odnieść zwycięstwo i zapisać stan gry, a w razie porażki zrobić load. Otóż nie ma tak dobrze. Twórcy pomyśleli o tym i nie wprowadzili takiej opcji. Prócz trybu dla jednego gracza możliwe jest ściganie się z innymi graczami – zarówno przez Internet, jak i sieć lokalną. Emocjonujących wyścigów, udanej zabawy i do zobaczenia w następnym numerze.

**OPCJE MENU**
**Nowa Gra** – rozpoczęcie gry
**Multiplayer** – gra wieloosobowa
**Opcje** – ustawienia grafiki, dźwięku i klawiszologii
**Autorzy** – lista twórców gry
**Wyjście** – powrót do Windowsa ■

## EKRAN GRY I STEROWANIE

**EKRAN GRY**
1 - liczba okrążeń przejechanych/do przejechania
2 - czas, który pozostał, by dojechać do następnego punktu kontrolnego
3 - ranking zawodników
4 - strzałka wskazująca punkt kontrolny
5 - aktualny bieg
6 - stan dopalacza
7 - mapa
8 - punkt kontrolny




**STEROWANIE**
Strzałki - kierowanie skuterem
Spacja - hamulec ręczny
Ctrl - dopalacz
A i Z - zmiana biegu
H - klakson
L - światła
B - spojrzenie do tyłu
F1 - F4, C - zmiana kamery



# ANUBIUS II

## Grywalna platformówka z kolorową grafiką. Dla fanów gatunku pozycja obowiązkowa

**W kontynuacji przygód Anubiusa musimy uratować starożytny Egipt przed straszną klątwą faraonów.** Na każdej planszy trzeba odnaleźć osiem magicznych kul, które pozwolą bohaterowi teleportować się do następnego miejsca. Po ukończeniu danego levelu możemy próbować swych sił w bonusowych mini-grach. Oprócz zwykłej rozgrywki mamy jeszcze tryb gry na czas. W trakcie zabawy spotkamy bardzo wielu przeciwników. Na szczęście Anubius nie jest bezbronny i dysponuje aż trzema różnymi atakami. Zdecydowanie najlepiej ciskać we wrogów magicznymi pociskami z bezpiecznej odległości. Po zabiciu każdego oponenta zbieramy dodatkową energię. Należy pamiętać, że często najlepszym rozwiązaniem okazuje się unikanie walki i ucieczka przed przeciwnikiem. Przez cały czas koniecznie musimy obserwować strzałkę, która pomoże zlokalizować najbliższą magiczną kulę. Na koniec jeszcze praktyczna rada. Podczas zabawy z użyciem klawiatury mogą sporadycznie wystąpić problemy z ustawieniem kamery. Dlatego zalecamy korzystanie z pada, będącego o wiele lepszym kontrolerem do obsługi takich gier.

### INFO

**TYP GRY**
Zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP

**WERSJA**
Angielska

### EKRAN GRY I STEROWANIE

**EKRAN GRY**
1 – liczba żyć
2 – liczba serduszek
3 – punktacja
4 – postęp w grze
5 – magiczna moc
6 – liczba posiadanych bomb
7 – strzałka do najbliższej magicznej kuli



**STEROWANIE**
Strzałki – poruszanie się
? – zmiana kamery
Page Down – wyśrodkowanie kamery
Ctrl – strzał
Enter – skok
Backspace – atak
End/Del – zmiana celów
Shift – rzucenie bomby
Esc – pauza

**OPCJE MENU**
**Play Game** – rozpoczęcie gry
**Options** – ustawienia gry
**Save & Load** – zapisanie i wczytanie gry
**Credits** – lista twórców gry ■

# CRAZY DUCK HUNTER

## Dobry i oryginalny pomysł to podstawa udanej gry. Wiedzieli o tym doskonale twórcy Crazy Duck Hunter

**Niniejsza strzelanka jest bardzo nietypowa, albowiem naszymi przeciwnikami są... kaczki.** Gra oferuje pięć różnych trybów. W Duck Hunt musicie zestrzelić sto kaczek w jak najkrótszym czasie. Duck Attack to typowy survival – celem trybu jest jak najdłuższe utrzymanie się przy życiu. Nie należy to do łatwych rzeczy, bo gdy zostaniecie dotknięci przez zwierzę, zakończy się zabawa. Duck Crossing wymaga ogromnej precyzji. W tym trybie kaczki lecą na północ, a wy musicie zestrzelić wszystkie. Jeden niecelny strzał oznacza przegraną. Dlatego radzimy najpierw włączyć Clay Shooting, czyli trening w strzelaniu do talerzy. A na zakończenie proponujemy Capture the Flag z kaczkami. Przed rozpoczęciem zabawy można wybrać w menu jeden z pięciu terenów będących miejscem rozgrywki. W trakcie gry rozglądajcie się uważnie dookoła. Na planszach, oprócz apteczek i amunicji, znajdziecie lepsze bronie, m. in. bazookę strzelającą samonaprowadzającymi rakietami oraz miotacz ognia. Gwarantujemy, że ta pozornie prosta i nieskomplikowana rozrywka wciągnie na długie godziny.

### INFO

**TYP GRY**
Akcja

**WYMAGANIA**
PII 200 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP

**WERSJA**
Angielska

### EKRAN GRY I STEROWANIE

**EKRAN GRY**
1 - liczba punktów
2 - liczba ustrzelonych kaczek
3 - amunicja
4 - posiadane bronie
5 - celownik
6 - stan zdrowia



**STEROWANIE**
W,S,A,D - poruszanie się
LMB - strzał
RMB - przybliżenie widoku/alternatywny strzał
Spacja - skok
1-5 - zmiana broni
P - pauza
Esc - wyjście z gry

**OPCJE MENU**
**Start** – rozpoczęcie gry
**Options** – ustawienia gry
**Highscores** – najlepsze wyniki
**Website** – strona internetowa
**About** – informacje o grze
**Exit** – powrót do Windowsa ■





# DARKSIDE



Wbrew skojarzeniom prezentowana gra nie ma nic wspólnego z „Gwiezdnymi Wojnami". DarkSide to kosmiczna strzelanka typu „Leć i niszcz wszystko dookoła". Jednak w przeciwieństwie do typowych przedstawicieli gatunku mamy tutaj grafikę 3D, a zamiast poruszać się wyłącznie do przodu, latamy wokół asteroidów. Gra oferuje trzy poziomy trudności, z czego najłatwiejszy jest „normal". Do wyboru są też trzy tryby: Misje, Arcade i Survival. W pierwszym osiągamy konkretne cele – np. bronimy kopalni przed najeźdźcami. W drugim trybie chodzi o to, by dojść jak najdalej, zaś w trzecim, dysponując tylko jednym życiem, musimy jak najdłużej opierać się zmasowanemu atakowi przeciwników. Czas zabawy jest ograniczony (do godziny), podobnie jak amunicja, jaką dysponujemy. Wskaźnik informujący o stanie uzbrojenia znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu. ■

## INFO

**TYP GRY**
Zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista



## STEROWANIE

**W,S,A,D – sterowanie pojazdem**
**LMB – strzał**
**Spacja – zrzucenie bomby**

# WORDEM

WordEm to bardzo ciekawa gra logiczno-zręcznościowa, wymagająca nieustannego wysilania szarych komórek i dobrego refleksu. Idea zabawy jest zbliżona do Tetrisa – z góry spadają różne klocki, a rozgrywka kończy się, gdy na planszy zabraknie miejsca na kolejne elementy. Jednak zamiast zwykłych linii układamy wyrazy. Można je tworzyć na skos, w pionie oraz w poziomie. Pamiętajcie również o możliwości obracania klocków, bo na każdej ściance kryje się inna litera. Jedyny szkopuł to fakt, że gra jest po angielsku i wymaga dobrej znajomości tego języka. Czas na zabawę jest nietypowy – tylko 30 minut. ■

## STEROWANIE

**LMB – obracanie klocków**
**Strzałki – przesuwanie klocków**






## INFO

**TYP GRY**
Logiczno-zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

# PYRAMID RUNNER

Osoba grająca wciela się w poszukiwacza przygód, wykradającego skarby z piramid. W celu ukończenia levelu trzeba zebrać wszystkie rozrzucone na planszy sztabki złota. Zadanie utrudniają krążący po labiryntach przeciwnicy – mumie i goryle. Twórcy przygotowali dwa różne światy, wybierane przed rozpoczęciem zabawy. Dla początkujących i okazjonalnych graczy – z prostszymi zagadkami – po lewej stronie, zaś dla weteranów i bardziej doświadczonych zawodników – po prawej. Różnica między tymi dwoma poziomami trudności jest naprawdę duża, więc niniejsza wersja shareware powinna zadowolić wszystkich graczy. Po piramidach możecie biegać przez okrągłą godzinę. ■



## INFO

**TYP GRY**
Logiczno-zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PII 400 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB, Windows 2000/XP



## STEROWANIE

**Strzałki – poruszanie się**
**Z,X – kopanie dziur**
**Shift + strzałki –oglądanie levelu**
**Esc – menu**

# JUMPIN' JACK

Kiedy pewnego razu sympatyczny Jumpin Jack powrócił do domu, odkrył, że ktoś porwał całą jego, liczną, rodzinę. Bez chwili wahania bohater wyrusza familii na ratunek. Niniejsza gra jest typową platformówką – biegamy i skaczemy po planszy, przy okazji zbierając skarby oraz zabijając przeciwników poprzez naskakiwanie im na głowę. Oprócz zwykłych wrogów będziecie mieli do czynienia również z bossami. Po grę Jumpin Jack warto sięgnąć przede wszystkim dla bardzo ładnej, mieniącej się żywymi kolorami oprawy graficznej. Podsumowując krótko: 60 minut mile spędzonego czasu macie gwarantowane. ■

## STEROWANIE

**Strzałki – poruszanie się**
**Spacja – skok**

## INFO

**TYP GRY**
Zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP






# CHICKEN CHASE



Oto dość oryginalna gra, w której musimy... hodować kury. Wiemy, że brzmi to wyjątkowo nieciekawie, ale wbrew pozorom zabawa okazuje się naprawdę fajna. Do czwartego levelu posiadamy nieograniczoną ilość ziarna do karmienia ptactwa, potem trzeba już za nie płacić. Zadania są różnorodne – od wyhodowania określonej liczby kur do zarobienia na czas określonej sumy. Zdobywamy pieniądze, zbierając monety i jajka lub sprzedając ptaki. Nie tylko karmimy, ale też dbamy o kondycję kur i leczymy te, które zachorują, wskazujemy jajka do wysiadywania, strzelamy do drapieżników czyhających na naszą hodowlę oraz rozbudowujemy farmę. Czas gry wynosi 60 minut. ■

## INFO

**TYP GRY**
Zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows ME/2000/XP



## STEROWANIE

**Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.**

**PREMIERA** LATO 2008 **PRODUCENT** GSC GAME WORLD
**WYDAWCA** SPICY HORSE

# AMERICAN MCGEE'S GRIMM



**American McGee to persona znana w growym światku z niekonwencjonalnego podejścia do fabuły i założeń rozgrywki. Nie sposób mu też odmówić poczucia humoru, choć jest ono zbyt specyficzne dla części odbiorców.**




Po raz pierwszy zasłynął zwariowaną wersją przygód Alicji w Krainie Czarów. Jeszcze w tym roku – począwszy od lata – będzie można się przekonać, jak potraktował 24 inne baśnie. Tyle odcinków ma bowiem liczyć dystrybuowana cyfrowo seria zatytułowana American McGee's Grimm. Poszczególne odcinki tego swoistego serialu powinny dostarczyć do godziny zabawy – ta zaś z grubsza polegać ma na interaktywnym zmienianiu baśni. McGee uważa bowiem, że przedstawione w nich opowieści zostały złagodzone z czasem, odarte z oryginalnego mroku i makabry. ■

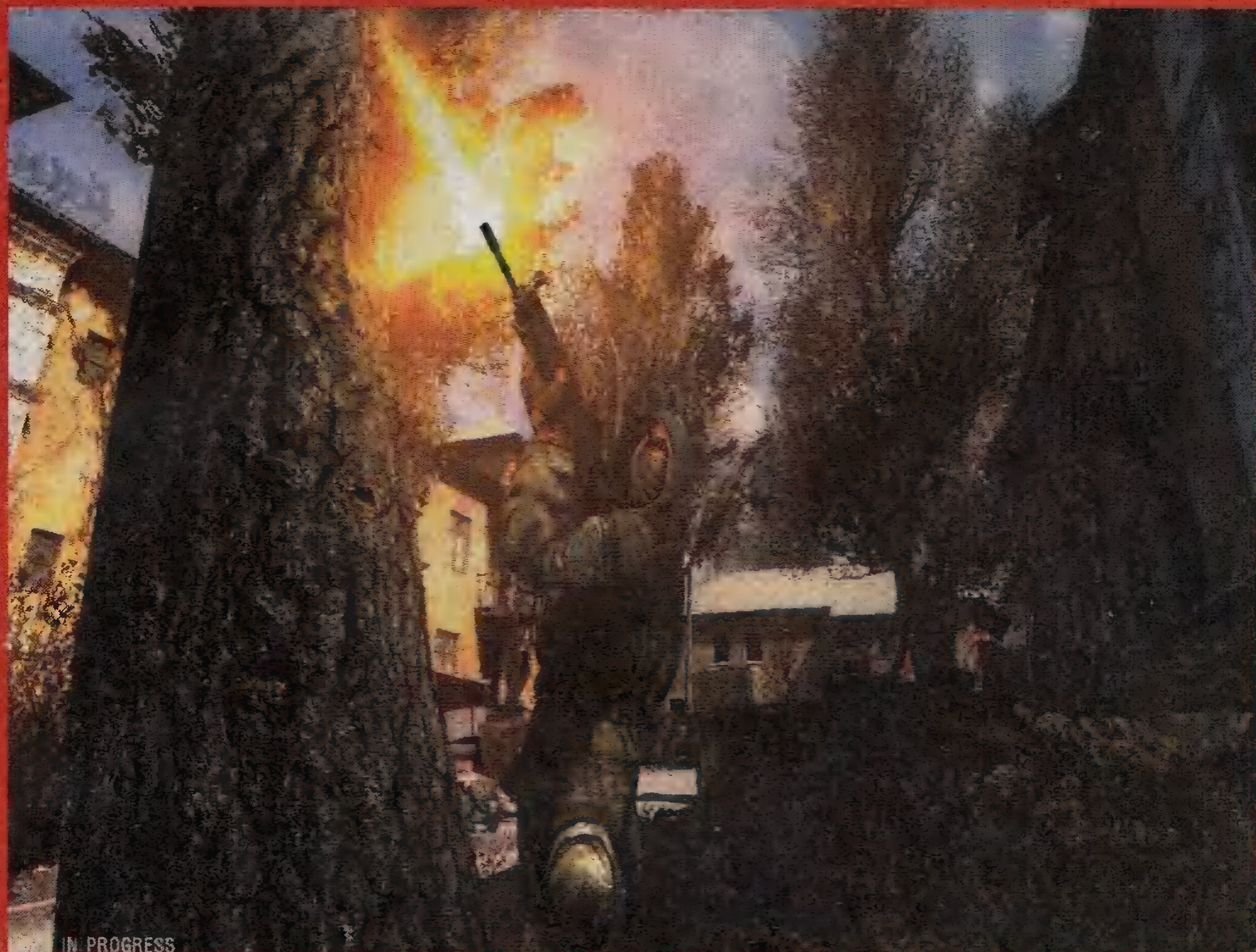


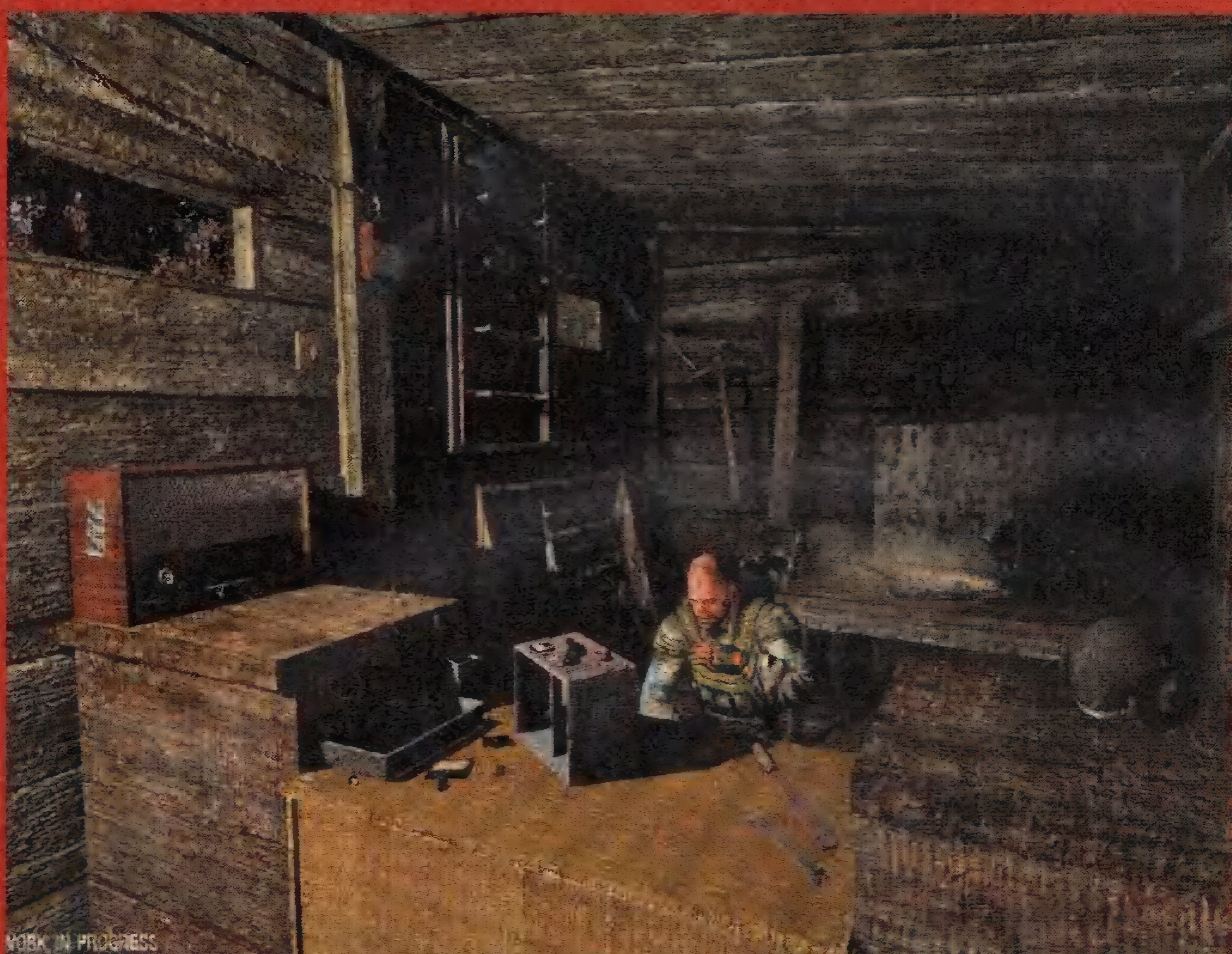




**PREMIERA** JESIEŃ 2008 **WYDAWCA** GSC GAME WORLD
**PRODUCENT** KOCH MEDIA

# S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

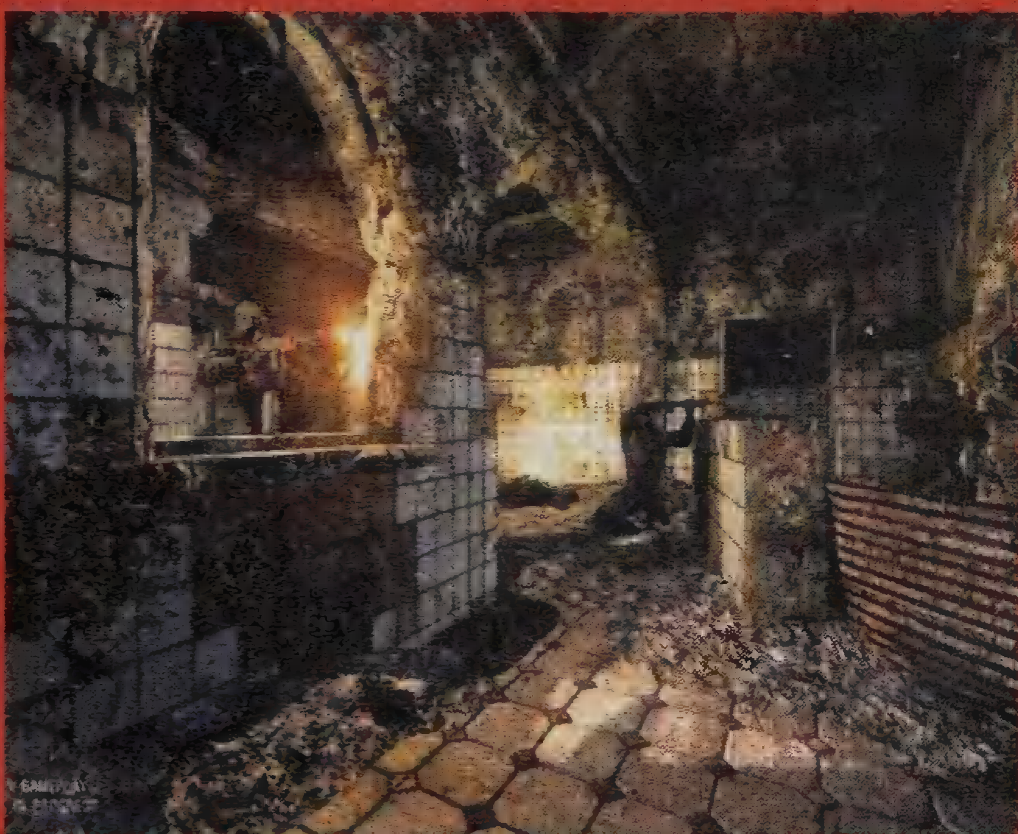




Teoretycznie owej grze można by poświęcić dłuższą zapowiedź. Teoretycznie. W praktyce jednak okazuje się, że ów prequel Cienia Czarnobyla zawierać ma wszystko to, o czym czytaliśmy lata temu, gdy anonsowana była pierwsza odsłona gry S.T.A.L.K.E.R.

Wszystko to, czego finalnie programistom nie udało się wdrożyć. Z dziennikarskiego obowiązku, w skrócie telegraficznym, przypomnimy więc jedynie owe nowe, ale stare elementy... Pojazdy do szybkiego przemieszczania się po Zonie. Zmieniająca się równowaga sił pomiędzy frakcjami (po części za sprawą naszych działań, a po części dzięki dynamicznym zmiennym). Żywy świat, w którym porzucone przedmioty znajdują nowych właścicieli. Zabawa przy wykrywaniu i identyfikacji Anomalii. Ciała zabitych, które nie rozpływają się w powietrzu po przeładowaniu obszaru; usuwane jedynie przez głodne stworzenia.

Co z tego tym razem naprawdę uda się wdrożyć? Cóż, tej jesieni przekonamy się, czy ekipie z GSC choć odrobinę można ufać...■









**PREMIERA** 2009 **PRODUCENT** CRYPTIC STUDIOS **WYDAWCA** CRYPTIC STUDIOS

# CHAMPIONS ONLINE



**Dawno, dawno temu, a konkretniej przed 27-ma laty, dwóch jegomościów wymyśliło pewną grę. Zwali się George MacDonald i Steve Peterson, a gra spisana była w podręczniku, zaś zabawa toczyła się w wyobraźni graczy.**

Inaczej mówiąc, stworzyli „papierowe" RPG. Zblazowani miłośnicy lochów i smoków zostali nie-



źle zaskoczeni: mogli wcielić się w prawdziwych superbohaterów, tych, co strzegą naszych (a głównie amerykańskich) miast przed zakusami geniuszy zła i arcyłotrów. Teraz, po ponad ćwierćwieczu, system HERO doczeka się komputerowej, sieciowej adaptacji, zatytułowanej Champions Online. Twórcy gry mają już spore doświadczenie w temacie, spod skrzydeł Cryptic Studios wyszły bowiem udane superbohaterskie MMO City of Heroes i City of Villains.

Gdy już wybierzemy sobie supermoce i dobierzemy obcisły trykocik w gustownym kolorku, przyjdzie czas na najciekawszy element tworzenia postaci: nasze Nemezis. Inaczej mówiąc, wykreujemy superło-







tra, NPC, którego najważniejszym celem życiowym stanie się polowanie na biednego i zapracowanego herosa. Wiadomo, że robota obrońcy świata jest męcząca, stresująca i na akord, więc gracze zyskają możliwość tworzenia wszelakich grup, gildii, frakcji. Nie wiadomo jednak, czy programiści nie wymyślili sobie łączenia sił również przez Nemezis stowarzyszonych postaci... W walce twórcy stawiają na dynamikę, a nie naćkanie ikonek, i obiecują, że starcia będą widowiskowe, ale jednocześnie łatwe do ogarnięcia. Co z tego wyniknie? Cóż, czas pokaże, premiera za rok. ■

**PREMIERA** 2008 **WYDAWCA** VALVE **PRODUCENT** ARKANE STUDIOS

# THE CROSSING









**Brutalnie rozwiązany w 1307 roku Zakon Ubogich Rycerzy Chrystusa i Świątyni Salomona, szerzej znany jako zakon templariuszy, nie od dziś rozgrzewa wyobraźnię wielu twórców.**

Ekipa ze studia Arkane jednakże postanowiła zboczyć z utartej ścieżki, a może raczej skrzyżować ją z zupełnie inną. Wizja, iż to templariusze wygrali z królem Francji i przetrwali w glorii i chwale do dziś, już sama w sobie posiada potencjał.

Jeśli dodamy do tego fakt, że nie stało się w to w naszym, lecz równoległym świecie, który właśnie skrzyżował się i zaczął z nim przenikać, mamy gotowy materiał na grę cRPG. A jeśli dorzucimy, iż mowa nie o cRPG, a FPP, to chyba zrobi się znacznie dziwniej... Antyterroryści, bandziory uliczne i rycerze zakonni – trzeba przyznać, że to mieszanka wybuchowa, a w ramach takich frakcji najprawdopodobniej przyjdzie nam się bawić. Na dodatek to nie jedyne miejsce, w którym autorzy coś krzyżują – okazuje się, iż zamierzają wymieszać ze sobą tryby singleplayer i

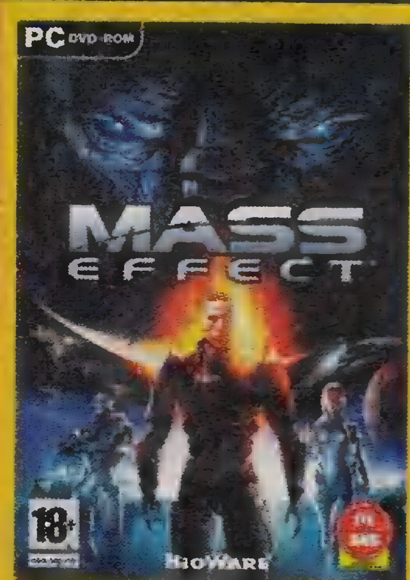


multiplayer. Inaczej mówiąc, gdy będziemy podpięci do sieci, nigdy nie przewidzimy, kiedy zamiast kolejnego bota wypadnie na nas postać gracza (lub takowych zgrana paczka). Oczywiście, nie przewidzimy też, kiedy warstwy rzeczywistości się wymienią i przekroczymy granice alternatywnego świata... ■




PREMIERA JUŻ JEST

**INFO**




**DYSTRYBUCJA**
CD Projekt
**PRODUCENT**
Bioware
**WYDAWCA**
Paradox Interactive
**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska
**CENA**
129,90 zł
**INTERNET**
http://masseffect.bioware.com
**WYMAGANIA**
PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB -Vista), karta graficzna z 128 MB
**ONLINE**
Nie

# MASS EFFECT

## Czy posiadacze Xboksów 360 słusznie rozpływali się w zachwytach, czy Mass Effect zachwyci też bardziej rozpieszczanych dobrymi eRPeGami właścicieli PC?

**Teoretycznie na pytania postawione na wstępie należałoby odpowiedzieć pod koniec recenzji, po długich i skomplikowanych wywodach.**

W wypadku tej gry jednakże nie ma sensu się bawić w podchody, bo można o niej pisać w zasadzie jedynie w superlatywach. To po prostu jedna z najlepszych gier cRPG, jaka kiedykolwiek powstała. Na kolejnych stronach recenzji znajdziecie więc już jedynie wyjaśnienia, dlaczego koniecznie należy posiadać Mass Effect w swojej domowej kolekcji. Oczywiście, wypunktowane zostaną również elementy, które mogłyby być nieco lepiej dopracowane, ale jest ich bardzo niewiele.

### BYĆ BOHATEREM GALAKTYKI

Często wyśmiewanym standardem w produkcjach z półki cRPG jest droga „od zera do bohatera". Inaczej mówiąc, postać gracza rozpoczyna jako człowiek znikąd i w krótkim czasie kończy ratując świat. Z tym wiąże się pewien karykaturalny element, bo NPC traktują owego herosa jak człeka znikąd właśnie, a przecież to lokalna gwiazda, która błyskawicznie zrobiła zawrotną karierę. Do tego traktowanie per noga osoby zdolnej roztrzaskać łeb wielokrotnie większej od siebie bestii, w dodatku noszącej przy sobie arsenał wystarczający do obalenia lokalnych władz, zdaje się nieco nierozsądne. Tak samo zlecanie jej roboty w rodzaju „przynieś, podaj, pozamiataj". Mass Effect pokazuje, dlaczego warto zrezygnować z takiego podejścia. Dlaczego warto oddać graczom w ręce postać, która już na starcie jest znana wielu osobom, a na dodatek bardzo szybko daje się poznać i innym. Legendę. Bohatera galaktyki.

Komandor Shepard (pan lub pani, o czym później) to persona znana z mediów, darzona szacunkiem przez wojska Przymierza, rozpoznawana nawet i przez Obcych. To nie ktoś, kogo prosisz o usunięcie szkodników z ogródka albo zagonienie trzody do zagrody. To ktoś, kogo traktuje się z szacunkiem, jako ostatnią deskę ratunku w bardzo poważnych sprawach. Oczywiście, nie każdy mieszkaniec dowolnej planety nas rozpoznaje, więc czasem zdarzają się i zabawne prośby, ale ogólnie przez cały czas można czuć się kimś wyjątkowym. W zasadzie niewiele drzwi pozostaje zamkniętych, zwłaszcza gdy już (jako pierwszy człowiek w historii) zostajemy specjalnym agentem Rady Cytadeli, czyli najwyższej władzy w znanym wszechświecie, sprawowanej przez przedstawicieli trzech najbardziej rozwiniętych ras. Taki status zmienia zupełnie koncepcję rozgrywki i pozwala zaimplementować fabułę godną wysokobudżetowego serialu science fiction.



**„DUŻE PARTIE GRY OGLĄDA SIĘ JAK WYKONANY W ZAAWANSOWANEJ ANIMACJI 3D SERIAL"**



Od strony technicznej nie mamy do czynienia z kalką jakiegokolwiek znanego systemu rozwoju postaci. Co prawda wybieramy spomiędzy kilku klas i zbieramy punkty doświadczenia na kolejne poziomy, ale później już wszystko wygląda zupełnie nowatorsko. O wszystkim decydują bowiem umiejętności, a nie cechy. Są one przedstawione jako długaśne paski, na których stopniowo odblokowujemy specjalne moce i... inne paski umiejętności. Nawet opcje dialogowe rozbudowują się w ten sposób. Zwiększa to żywotność gry, albowiem wybór innej klasy postaci wiąże się z diametralną zmianą taktyki. Potrzebni są inni pomagierzy (na raz zabieramy dwójkę z sześciu), na dodatek w zależności od silnych i słabych stron głównego bohatera trzeba modyfikować ich schematy rozwoju.

## Z KAMERĄ WŚRÓD OBCYCH

Warto przy tej okazji zauważyć, że Mass Effect może dostarczyć rozrywki nie tylko graczom, ale i... ich rodzinom oraz znajomym. Duże partie gry ogląda się jak świetny, wykonany w zaawansowanej animacji 3D serial. W wypadku wersji konsolowej było to nieco prostsze (i tak używa się telewizora), ale i przy pececie łatwo osiągnąć analogiczny efekt: wystarczy kabelek HDMI oraz bezprzewodowa klawiatura tudzież myszka i już za naszymi plecami zgromadzi się grupka widzów...

Efekt ten osiągnięto dzięki dynamicznym ujęciom kamery i rozbudowanym animacjom, towarzyszącym kolejnym partiom dialogowym. To nie tylko gadające głowy, ale i sceny, gdy ktoś kogoś przyciska do ściany, szachuje bronią, ostentacyjnie się odwraca... Momentami filmowy efekt psują pewne dłużyzny występujące podczas eksploracji niezwiązanych z główną fabułą światów. Poza tym non stop mamy do czynienia z doskonałym kinem akcji, pełnym dynamiki i zapadających w pamięć, charakterystycznych postaci. Nawet podróże windą się nie dłużą, gdyż albo radio nadaje interesujące komunikaty, albo osoby towarzyszące naszej postaci wdają się w dysputy.

Ów interaktywny film ma nieco inny przebieg zależnie od wyboru płci. Nie są to drastyczne różnice, ale widać je chociażby w wątku „telenowelowym". Kolejnymi elementami modyfikującymi reakcję NPC (a co za tym idzie – dialogi) okazują się fragmenty z historii pana/pani Shepard: pochodzenie i przebieg kariery wojskowej.



## DETALE

- 6 klas postaci gracza
- 5 kategorii broni
- 10 generacji technologicznych sprzętu
- Kilkunastu wytwórców sprzętu
- 39 systemów gwiezdnych

## WSPOMINKI Z PEWNEGO POKAZU

15 kwietnia 2008 roku w warszawskim klubie 35mm miała miejsce prezentacja pecetowej wersji gry Mass Effect. Jak to zwykle bywa, impreza dzieliła się na część formalną i nieformalną. Nim ujrzeliśmy wszystko, co przywieźli z Kanady do zaprezentowania przedstawiciele BioWare – Chris Priestly i Jacques Lamden – minęło sporo czasu. Atrakcje były dawkowane i przerywane... innymi atrakcjami. Do tych ostatnich należały pokazy robotów-zabawek, konkurs w jeżdżeniu na Segwayu i strzelanie z laserowego pistoletu. Rozdawano też rozmaite upominki, dla uproszczenia zwane nagrodami. Można było pograć we wczesną wersję gry i porozmawiać z jej twórcami. Po zakończeniu prezentacji nadszedł czas na część nieoficjalną. Była huczna i wesoła, ale nie ma sensu wdawać się w szczegóły, wystarczy chyba tylko zauważyć, że wszystkie relacje z prezentacji Mass Effect zaczęły ukazywać się w sieci z dobowym opóźnieniem...









## „TO PO PROSTU JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER CRPG, JAKA KIEDYKOLWIEK POWSTAŁA"

## GWIAZDY NASZYM PRZEZNACZENIEM

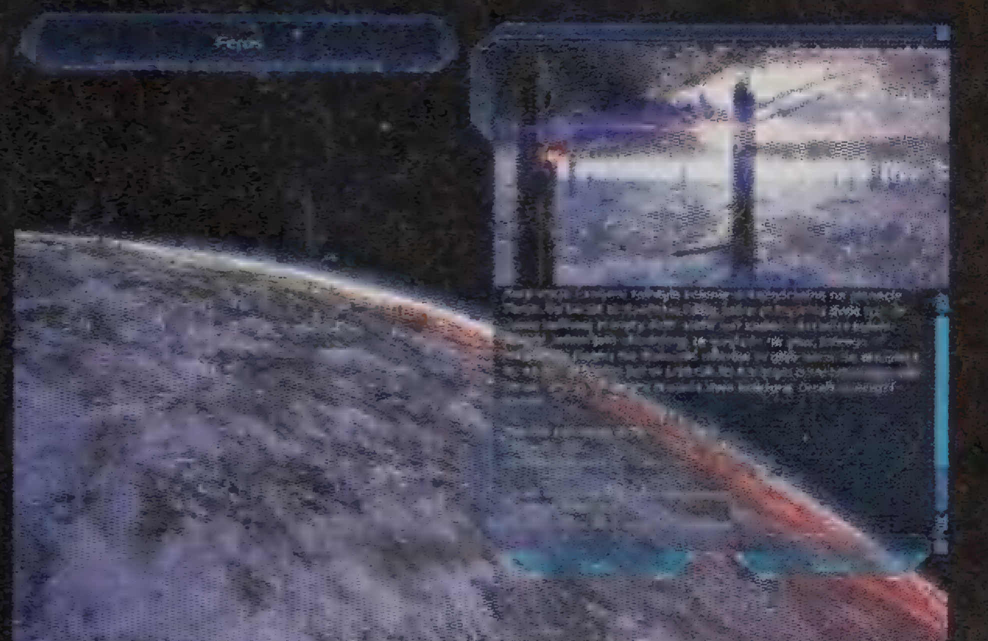
Pora wreszcie nakreślić zarys świata, bo bez tego dalsza część tekstu może stać się nader nieczytelna. Mamy rok 2183, niewiele ponad ćwierć wieku upłynęło od chwili, gdy ludzkość z własnej piaskownicy, zwanej Układem Słonecznym, trafiła w sam środek prężnie rozwijającego się galaktycznego imperium, w którym dominującą rolę odgrywają trzy rasy: Asari, Salarianie i Turianie. Imperium to może nienajlepsze określenie, albowiem widzimy raczej unię Obcych, która wykuła się w ogniu kolejnych wojen. Ludzkość odkryła na granicach Układu Słonecznego przekaźnik masy, dzieło starożytnej cywilizacji. W ten sposób przybyliśmy do jednego z systemów objętych władzą Rady Cytadeli i zrozumieliśmy, iż nie jesteśmy sami w kosmosie (co zakończyło się krwawą wojną). W momencie, w którym toczy się gra, wszelkie nieporozumienia oficjalnie zostały puszczone w niepamięć, a ludzkość stara się umocnić swoją polityczną pozycję w Przestrzeni Cytadeli. Przestrzeń Cytadeli, Rada Cytadeli... O co chodzi z tą Cytadelą? Otóż jest to gigantyczna stacja kosmiczna, dzieło tej samej rasy, co to stworzyła przekaźniki masy, dzięki którym można błyskawicznie przemieszczać się pomiędzy układami gwiezdnymi. Służy za centrum administracyjne zjednoczonym rasom, choć wciąż nie są znane rozmaite jej tajniki. Mieszka na niej kilkanaście milionów przedstawicieli licznych nacji z galaktyki. Sporo czasu spędzamy właśnie na tej stacji, gdyż to tam rozgrywają się walki o wpływy i rozdawane są karty w politycznych rozgrywkach – a chcąc nie chcąc, nasza postać musi potaplać się i w tego typu bagienku...



## ANI CHWILI NUDY W PRZESTRZENI CYTADELI

Po prologu i czymś w rodzaju pierwszego aktu







Trójkącik z kosmitkami to jest to!







zaczyna się właściwa zabawa. Obejmujemy dowództwo nad najnowocześniejszym okrętem ludzkiego Przymierza, prawdopodobnie najbardziej wypasionym technologicznie cackiem we wszystkich flotach ras Przestrzeni Cytadeli. To fregata opracowana w kosmicznej technologii stealth, diabelnie szybka i zwrotna jednostka, która kosztowała tyle, ile mógłby kosztować krążownik. Sam silnik „Normandii" to cudo techniki, za analogiczną kasę dałoby się wyprodukować jednostki napędowe dla dwunastu tysięcy myśliwców! Nasza postać jest już wtedy specjalnym agentem Rady Cytadeli, kimś, kto nie musi przejmować się literą prawa i kto ma dostęp do każdego obiektu w Przestrzeni Cytadeli; obojętne, czy rządowego, czy korporacyjnego. Mówiąc prosto: mamy wspaniały statek, załogę złożoną z asów i możliwość swobodnej eksploracji kosmosu. Mamy też, oczywiście, wielkie problemy i potężnego wroga...

Poszczególne epizody głównego wątku fabularnego (czyli pewne wydarzenia na planetach) są tak rozbudowane, że mogłyby się ukazać jako odrębne gry. Otrzymujemy w nich kilka zadań, podzielonych zwykle na kilkanaście etapów. W tym czasie rozbijamy się transporterem opancerzonym, strzelamy do wrogów, naprawiamy coś lub demolujemy, łamiemy zabezpieczenia, negocjujemy z mnóstwem osób... Są sceny rodem z kina akcji, są i takie czysto horrorowe, zdarza się też, że w ostatniej chwili ewakuuje nas załoga „Normandii" z niezastąpionym pilotem, Jockerem, za sterami.

Będąc już w temacie fabuły, trzeba niestety wspomnieć o pewnej niedoróbce. Można odnieść wrażenie, że team odpowiedzialny za główny wątek scenariusza nie do końca dogadał się z grupą projektującą świat i wątki poboczne. Otóż dysponujemy bowiem możliwością przebadania mnóstwa planet w poszukiwaniu artefaktów oraz surowców, na niektórych globach da się wylądować i zrobić sobie turystyczną rundkę. Bardzo fajnie, jednakże główny wątek scenariusza zakłada pościg za „niemilcem" próbującym nieźle napsocić. Powinniśmy więc się spieszyć... ale jeśli to zrobimy, nigdy nie pozwiedzamy galaktyki, bo pojawią się napisy końcowe. Inaczej mówiąc, by w pełni posmakować wszystkich atrakcji, musimy odwiesić na kołek wczucie się w główny nurt fabuły. Trochę szkoda, że nie rozwiązano tego lepiej, ale nie ma to aż takiego znaczenia, by wpłynąć na ocenę gry – nie przy tak wielu zaletach.

O polskiej wersji trudno wiele napisać, gdyż do momentu, w którym ten numer GK trafiał do drukarni, nie był jeszcze dostępny zlokalizowany, stabilny build Mass Effect. Jednakże do dubbingu zatrudniono świetnych aktorów, a realizacji podjęło się doświadczone studio, któremu zawdzięczamy większość udanych udźwiękowień gier i filmów animowanych. Nie ma więc chyba powodów do niepokoju – zwłaszcza że CD Projekt ma pozostawić jako opcję oryginalne głosy, notabene rewelacyjnie podłożone.

■ **LUCAS THE GREAT**

**„KOMANDOR SHEPARD TO PERSONA ZNANA Z MEDIÓW, DARZONA SZACUNKIEM PRZEZ WOJSKA PRZYMIERZA, ROZPOZNAWANA NAWET I PRZEZ OBCYCH"**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- Wartka, filmowa fabuła
- Powtarzalne elementy na pobocznych planetach

**GRAFIKA**
- Rewelacyjne animacje i zapierające dech projekty
- Nie stwierdzono

**DŹWIĘK**
- Świetne dialogi i klimatyczna muzyka
- Nie stwierdzono

**ŻYWOTNOŚĆ**
- Zróżnicowane postacie, a co za tym idzie - style gry
- Część wątków może nużyć za 10-tym razem

**OGÓLNIE** Absolutny hit, rewelacyjne interaktywne kino science fiction - czego chcieć więcej?



# MASS EFFECT™

# KONKURS




**Zadanie:**
Na jakim silniku działa gra MASS EFFECT?

**Do wygrania:**
Do wygrania 15 sztuk gry MASS EFFECT!

http://masseffect.bioware.com/

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT®

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

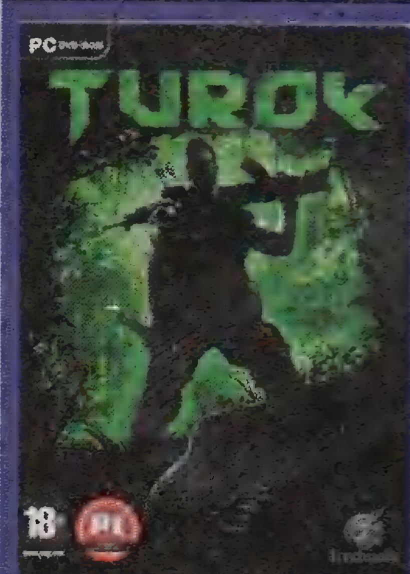
PREMIERA JUŻ JEST

# TUROK



Według niektórych źródeł to nie meteoryt doprowadził do wyginięcia dinozaurów, ale niejaki Turok...

## INFO



**DYSTRYBUCJA** CD Projekt
**PRODUCENT** Propaganda Games
**WYDAWCA** Touchstone
**WERSJA JĘZYKOWA** Polska
**CENA** 99,90 zł
**INTERNET** www.turok.com
**WYMAGANIA** PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB
**ONLINE** Tak

**Postać tego eksterminatora dinozaurów może wydać się znajoma starszym graczom, którzy pamiętają, że dawno, dawno temu było sobie coś takiego, co zwało się Nintendo 64. Na owej, swego czasu, całkiem fajnej konsoli zadebiutowała świetna strzelanka Turok: Dinosaur Hunter. Teraz, po gruntownym liftingu, Turok powrócił!**

### NIEUSTRASZONY WOJOWNIK

Stary Turok był indiańskim wojownikiem, nowy jest komandosem wysłanym w celu ujęcia groźnego przestępcy Kane'a, ukrywającego się na bezludnej planecie na krańcu galaktyki. Statek kosmiczny dostarczający żołnierzy na miejsce misji zostaje zestrzelony, a podczas awaryjnego lądowania ginie większość załogi. Nieliczni rozbitkowie szybko przekonują się, że trafili do „Parku Jurajskiego", a dinozaury bynajmniej nie stanowią ich jedynego zmartwienia. Fabuła, mimo dobrego początku (bohater doskonale zna antagonistę ze swej mrocznej przeszłości), traci na wartkości. Filmików jest coraz mniej, rozmowy bohaterów nie wnoszą nic do historii, zwroty akcji nie zaskakują. Broni się tylko postać Turoka, zakapiora z irokezem, który nawet związany potrafi obezwładnić uzbrojonego strażnika, gołymi rękoma rozwiera paszcze dinozaurów, a przy pomocy noża sieje wręcz apokaliptyczne spustoszenie, gdziekolwiek się pojawi. Słowem: nie sposób go nie lubić. Generalnie tak żywych i wyrazistych bohaterów strzelanki miewają rzadko.

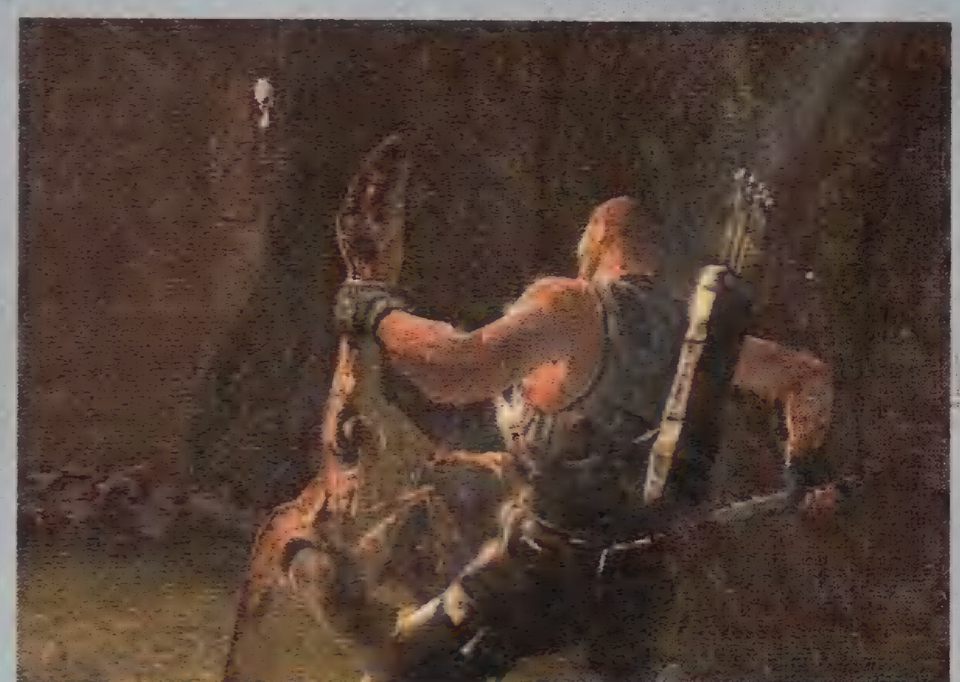
### POLSKI WKŁAD W TUROKA?

Przez część gry zwiedzamy obcą planetę w towarzystwie pozostałych rozbitków, pomagających nam w walce, ale często będziemy zdani wyłącznie na siebie (i to, co zabierzemy martwym wrogom). W sumie występuje tu 12 rodzajów broni, jednak naraz można mieć tylko cztery sztuki, z czego dwa „sloty" zarezerwowane są na nóż i łuk. Pozostałe miejsca możemy wykorzystać albo na dwie różne bronie, albo takie same (używane naraz). Ponieważ od żołnierzy nieprzyjaciela aż roi się na planecie, z reguły nie ma problemu z amunicją bądź wymianą broni na inną. Ponadto prawie każda z nich ma alternatywny sposób działania, co znacząco uatrakcyjnia zabawę. Na przykład: zamiast po prostu zabić dinozaura, lepiej wstrzelić w niego flarę z shotguna i obserwować, jak pozostałe jaszczury rozrywają swego pobratymca.



Maszkary z „Żołnierzy kosmosu" w „Parku Jurajskim"? Komuś chyba pomyliły się filmy

**„EFEKTY BRYZGAJĄCEJ KRWI, OKALECZANIA DINOZAURÓW I UŻYWANIA BRONI SĄ NAPRAWDĘ SPEKTAKULARNE. I CHOĆBY DLA TYCH WIZUALNYCH FAJERWERKÓW TOWARZYSZĄCYCH POTYCZKOM WARTO ZAGRAĆ W TUROKA"**





## NÓŻ – TAKA MAŁA RZECZ...

**Twórcy oddali do naszej dyspozycji 12 broni, ale żadna z nich nie umywa się do... noża. Wystarczy podkraść się do ofiary i w odpowiednim momencie wcisnąć przycisk włączający widowiskowy filmik:**



Możliwość cichego eliminowania strażników przyda się na wyższych poziomach trudności



W przypadku niektórych dinozaurów kilka precyzyjnych dźgnięć nożem pomoże zaoszczędzić mnóstwo amunicji



Choć ciężko w to uwierzyć, bez użycia noża nie da się pokonać olbrzymiego tyranozaura

O skuteczności noża przeczytacie w tabelce, tutaj poprzestanę na poświęceniu kilku słów łukowi. Wbrew pozorom ten prehistoryczny gadżet wypada wyjątkowo dobrze na tle futurystycznych broni. Idealnie nadaje się do cichego eliminowania strażników z dużej odległości, można użyć wybuchowych strzał, a odpowiednio silne naciągnięcie cięciwy zaowocuje przybiciem przeciwnika do ściany. Najwyraźniej twórcy Turoka sporo pogrywali w naszego Painkillera.

### KONSOLE ZABIJAJĄ PECETA

Jakiś czas temu przeczytałem opinię, że największym przegranym wojny pomiędzy konsolami nowej generacji będzie pecet. Cierpiący na typowo konsolowe przypadłości Turok stanowi argument potwierdzający tę tezę. Przede wszystkim najbardziej drażni długość zabawy. Dostajemy 15 leveli, które można ukończyć w dwa wieczory lub jeden naprawdę intensywny dzień grania. Choć mamy trzy poziomy trudności, z czego najłatwiejszy to „normal", ile można katować jedną grę? Co gorsza, jesteśmy skazani na autosave'y i nie możemy zapisywać stanu rozgrywki w dowolnym momencie. Nigdy nie lubiłem tego konsolowego rozwiązania sztucznie



wydłużającego zabawę. Pół biedy, gdy punkty autozapisu zostały w miarę sensownie porozmieszczane. W Turoku nie jest z tym źle, ale nie obyło się bez kilku momentów typu: „Nieważne, człowieku, jak dobry jesteś, będziesz powtarzać fragment, dopóki nie znajdziesz nań sposobu".



### DETALE

- 12 broni
- 6 typów przeciwników
- 15 leveli
- 3 poziomy trudności

A im wyższy poziom trudności, tym gra bardziej frustruje. Niestety, zawodzi również sztuczna inteligencja przeciwników. Nie wiedzą oni o konieczności schodzenia z linii ognia miniguna i nie mają nawyku niepokojenia nas granatami. Ostatnią denerwującą w Turoku rzeczą okazał się brak opcji biegania. Nasz bohater ciągle porusza



Widzę tu kilka sporych ubytków. Zaraz wyborujemy i ząbki będą jak nowe

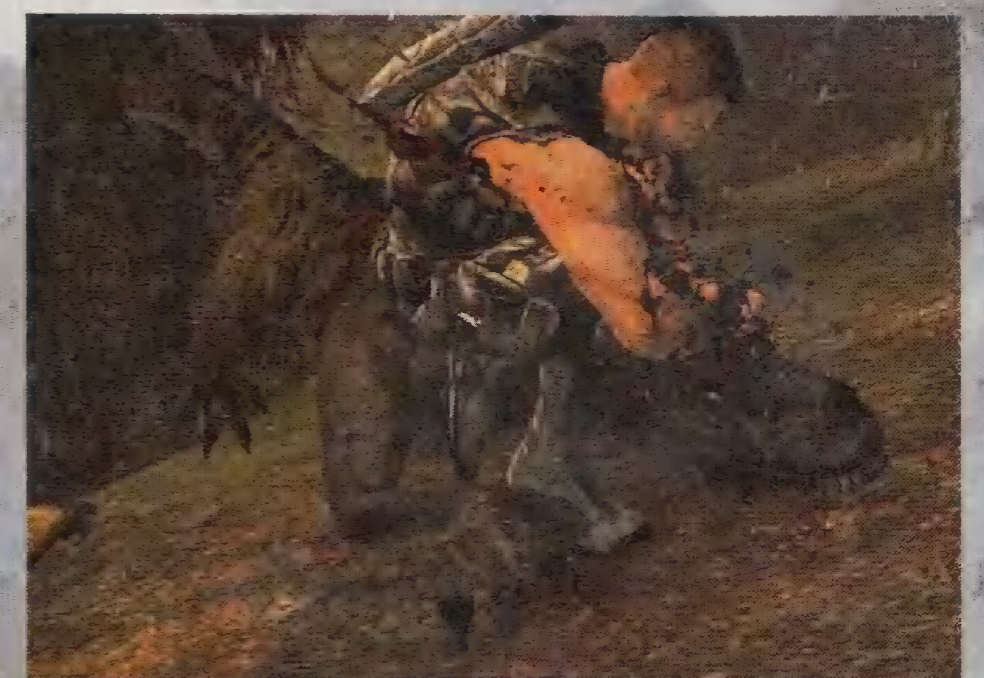


się w jednym tempie (a w pewnych sytuacjach oddałbym królestwo za inną możliwość). Nie zdziwiłbym się, gdyby zrezygnowano z tego w obawie, że zbyt częste uciekanie oponentom i regenerowanie energii w bezpiecznym miejscu skróci zabawę. Jedynym konsolowym rozwiązaniem, jakie nie irytuje, jest obrona przed niespodziewanymi atakami wielkich jaszczurów. W takich momentach włącza się filmik, a my musimy szybko wciskać klawisze, by uniknąć strasznej śmierci. Ten motyw uatrakcyjnia rozgrywkę, a towarzyszące mu filmiki są naprawdę widowiskowe.

### WELCOME TO THE JUNGLE

Pora powiedzieć o stronie wizualnej wykorzystującego Unreal Engine 3 Turoka. Choć można przyczepić się do kiepskich filmików i





nie zawsze dopracowanych tekstur otoczenia, reszta elementów wypada całkiem dobrze. Modele postaci są ładne, animacja płynna, efekty bryzgającej krwi, okaleczania dinozaurów i używania broni naprawdę spektakularne. I choćby dla tych wizualnych fajerwerków towarzyszących potyczkom warto zagrać w Turoka. Jednak nie zmienia to faktu, że to jeden z tych FPP-ów, gdzie mamy dużo strzelania i mało okazji do myślenia. Wielka szkoda, bo gdyby twórcy zmusili nas do częstszego główkowania nad taktyką eliminacji wrogów, wyszłoby to grze na dobre. A tak pokombinujemy tylko w multiplayerze. Tam, oprócz zmagań z żywymi przeciwnikami, musimy jeszcze walczyć z atakującymi wszystkich dinozaurami. W sumie Turok jest niezłą grą, ale – według mnie – mógłby i powinien być lepszą. **PAMP**

### WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Główny bohater, różnorodne bronie, akcja
– Autozapis, niewykorzystany potencjał fabuły

**GRAFIKA**
+ Postacie, krwawe efekty, zabójstwa z zaskoczenia
– Niedopracowane przerywniki filmowe, wybuchy

**DŹWIĘK**
+ Efekty dźwiękowe, utwory muzyczne
– Brak

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ W mp zmagamy się naraz z graczami i dinozaurami
– Tryb dla jednego gracza na dwa wieczory

OGÓLNIE Miał być wielki comeback Turoka, ale zamiast megahitu dostaliśmy po prostu niezłą grę

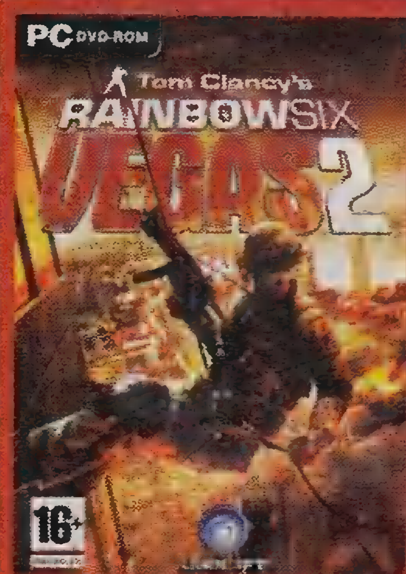


PREMIERA JUŻ JEST

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Po kilkunastu miesiącach przerwy wracamy do Las Vegas, aby jeszcze raz urządzić terrorystom krwawą jatkę i zapolować na zdrajcę

**INFO**




**DYSTRYBUCJA** Cenega Poland
**PRODUCENT** Ubisoft Studios
**WYDAWCA** Ubisoft
**WERSJA JĘZYKOWA** Polska
**CENA** 79,90 zł
**INTERNET** www.rainbowsix-game.com
**WYMAGANIA** PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB
**ONLINE** Tak

**Pierwsza część gry skończyła się typowym cliffhangerem, który pozostawił otwarty problem bomby. Dokąd zabrał ją – helikopterem – zdrajca z szeregów Tęczy? Zapowiedzi V2 mówiły o fabularnej kontynuacji, ale to nie do końca prawda. Wydarzenia w V2 rozgrywają się bowiem częściowo przed, częściowo równolegle, no i oczywiście po tych z V1.**

Do tego ekipa, którą sterujemy, jest już zupełnie inna, choć starych znajomych również spotykamy. W sumie sprawia to, że w niuansach fabuły trudno się połapać... Najwyraźniej autorzy chcieli pozaszywać tu wszelkie wydarzenia z „jedynki" i po prostu przedobrzyli. Co do samej zabawy trzeba generalnie stwierdzić, że niewiele się ona różni od tego, co znamy. Mechanika pozostała w zasadzie niezmieniona, ale pojawiło się kilka usprawnień. Największe zmiany kryją się w menu, które uległo sporemu poszerzeniu. Możemy zatem skorzystać z kampanii, tę zaś da się przejść samodzielnie albo z przyjacielem. Podzielono ją na siedem aktów, na które z kolei składa się po kilka scen. W sumie tych ostatnich przyjdzie nam rozegrać 25. Następny tryb zabawy to polowanie na terrorystów, w którym wycinamy z ekipą lub solo określoną liczbę „złoli". Na zakończenie zostaje, oczywiście, gra w multi. Do tego dochodzą ustawienia dotyczące naszej postaci, jej uzbrojenia, zdobytych wyróżnień i tym podobne drobiazgi, które nie są może najważniejsze, ale przyjemnie się je przegląda. To bardzo fajna nowość w owej komputerowej dylogii. Tym razem sztukmistrze z Ubisoft Montreal zaserwowali nam wyprawę do mniej rozrywkowej, a bardziej industrialnej części stolicy hazardu. Lecz nie tylko. Trafiamy zatem do fabryk, rafinerii, warsztatów, parkingów podziemnych i garaży, na stację kolejową, ale także w miejsca tak niecodzienne, jak: ogromne centrum konferencyjne, biblioteka, penthouse skrywający





Kasyna nie są już tak imponujące jak w „jedynce"...


Oprócz kampanii możemy wziąć udział w polowaniu na terrorystów

## TRZY KOLORY

**W zależności od warunków przydadzą nam się trzy różnego typu podglądy, które lepiej zobrazują sytuację:**


Przy użyciu kamery pod drzwiami zorientujemy się, jak rozmieszczeni są wrogowie


Wizja termalna zaznacza jaskrawą barwą wszystkie źródła ciepła, a więc również ludzi


W ciemnych pomieszczeniach niezastąpione będą gogle z noktowizorami





liczne zakamarki, teatr, czy hacjenda wspomnianego zdrajcy. Mamy też kilka kasyn, lecz niestety nie mogą one równać się z tymi z pierwszej części gry. Ogólnie jednak rzecz biorąc, poziom lokacji okazuje się bardzo wysoki – udane projekty sprawiają, że ich przeszukiwanie trwa długo i jest bardzo emocjonujące. Poziomy zostały bowiem zaprojektowane w ten sposób, że do celu zawsze możemy dotrzeć z różnych stron. W zależności od drogi, którą obierzemy, łatwiej lub trudniej eliminuje się wrogów oraz wykorzystuje się obecność partnerów z drużyny. Wszystkie wydarzenia w V2 są bardzo dynamiczne. Przeciwnicy atakują wprawdzie falami, ale uporać się z nimi nie jest tak łatwo, jak miało to miejsce w V1. Kryją się, zmieniają położenie, używają zasłon i strzelają zza nich dość często. Naturalnie ekwipunek członków Tęczy okazuje się niezastąpiony. W zasadzie niewiele się zmienił. W kłębach gęstego dymu skorzystamy z podglądu termicznego, który ukaże wrogów jak na dłoni, a gogle noktowizyjne przydadzą się w ciemnych pomieszczeniach.



Zjedziemy na linach w długich szybach lub wzdłuż ścian budynku, wybijając efektownie okna. Nie zabrakło również kamery wizyjnej, zapewniającej nam ogólny podgląd sytuacji, zanim przystąpimy do szturmu. Jak zatem widać, wszystkie sprawdzone rzeczy pozostały na miejscu i nadal używa się ich z niekłamaną satysfakcją. Pod względem graficznym nieco je zmieniono – i tak, na przykład, termowizja jest teraz intensywniej pomarańczowa i mniej rozmazana niż w „jedynce", a noktowizor bardziej jaskrawy. Największą zmianą w stosunku do V1 stało się jednak wprowadzenie systemu punktów i związanego z nimi awansu w trzech dostępnych „specjalizacjach". Otóż każdy celny strzał generuje punkty, a w zależności od tego, w jaki sposób

## „NAJWIĘKSZĄ ZMIANĄ W STOSUNKU DO V1 STAŁO SIĘ JEDNAK WPROWADZENIE SYSTEMU PUNKTÓW ZA ZABÓJSTWA"

został zaliczony, rozdzielane są one na umiejętności: Marksman, COB oraz Assault. I tak zaliczając headshooty i strzały z dystansu, dostajemy punkty jako Marksman, a zabójstwa przez osłony bądź załatwienie gości obsługujących działka podnosi nam zdolność Assault. Po co nam owe punkty? Ano niezbędne są one do odblokowania nowych broni i ekwipunku, lecz jakiegoś większego wpływu na nasze umiejętności nie mają. Jeśli o sprzęt idzie, mamy o wiele większy wybór niż w „jedynce". Po pierwsze tam korzystaliśmy tylko z trzech broni i dwóch rodzajów granatów. W „dwójce" dodatkowo możemy jeszcze wyposażyć naszego podopiecznego bądź podopieczną w kamizelki, ochraniacze na barki, ramiona i nogi, tarcze, okulary czy kominiarki. Ponieważ na początku dysponujemy ograniczonym zasobem dóbr wszelakich, zdobywanie punktów staje się swoistym wyzwaniem, które chce się realizować, aby zobaczyć, jak postać prezentuje się w takim czy innym wdzianku. Zresztą część z przedmiotów ma nie tylko estetyczną wartość. Dla przykładu: kamizelki cechują zróżnicowane parametry, sprawiające, iż jedne są bardziej wytrzymałe na strzały, a w innych sprawniej się poruszamy. Z kolei broń opisano teraz pięcioma wskaźnikami (zniszczenie, zasięg, celność, poziom penetracji, rozmiar magazynka). Dodatkowo pukawek jest zauważalnie więcej niż w „jedynce". Na zakończenie warto poświęcić kilka słów oprawie graficznej. Nie możemy mówić tu o żadnym przełomie, choć kilka elementów poprawiono. Widzimy więcej detali, lepsze teksturowanie i bardziej szczegółową grafikę postaci pojawiających się na ekranie. Chociaż np. ruch gałek ocznych już w „jedynce" mógł budzić uznanie, w „dwójce" zaś wypada jeszcze naturalniej. To samo tyczy się antyterrorystów i terrorystów, którzy przemykają, pochyleni, oddają strzały zza winkla, szukają zasłon lub przeskakują przez przeszkody. Nieco gorzej wygląda oteksturowanie i, by tak rzec, oprawa lokacji. Czasami są po prostu pustawe i niewiele się tam dzieje. Wydaje się, że pod tym względem skrzące się setkami neonów i rozbłyskami niszczonych wystrzałami automatów ścisłe centrum z V1 wypada lepiej. Za to jeśli chodzi o udźwiękowienie, jest równie dobrze jak w „jedynce". Wszelkie wystrzały i odgłosy bezpośrednio związane z akcją są na medal. Do tego dochodzą komendy i okrzyki wydawane przez walczących, którym nie da się nic zarzucić. Całość okraszona została bardzo przyzwoitą, zmieniającą się dynamicznie muzyką. Na koniec sakramentalne pytanie: warto czy nie? Zdecydowanie warto, bo V2 to świetna pozycja. Wprawdzie autorzy okazali się za bardzo zachowawczy i rewolucyjnych zmian jakoś zabrakło, ale nowe drobiazgi są interesujące, a stary system rozgrywki nadal sprawdza się świetnie.

■ **MASTERMIND**



## DETALE

- 21 rang
- 60 leveli
- 47 osiągnięć
- 7 aktów
- 25 scen

## „TYM RAZEM SZTUKMISTRZE Z UBISOFT ZASERWOWALI NAM WYPRAWĘ DO BARDZIEJ INDUSTRIALNEJ CZĘŚCI VEGAS"

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- (+) Dynamiczne akcje, łatwe zarządzanie drużyną
- (−) W zasadzie ciągle robi się to samo

**GRAFIKA**
- (+) Animacje, mimika twarzy, postacie
- (−) Tekstury mogłyby być lepsze

**DŹWIĘK**
- (+) Wystrzały, eksplozje, komendy, rozmowy, muzyka
- (−) Nie stwierdzono

**ŻYWOTNOŚĆ**
- (+) Zdobywanie punktów, odblokowywanie ekwipunku, multi
- (−) Gra staje się dość monotonna

**OGÓLNIE** Vegas 1 było hitem. Vegas 2 już nim nie jest, ale to nadal znakomita gra. Dla fanów obowiązkowa

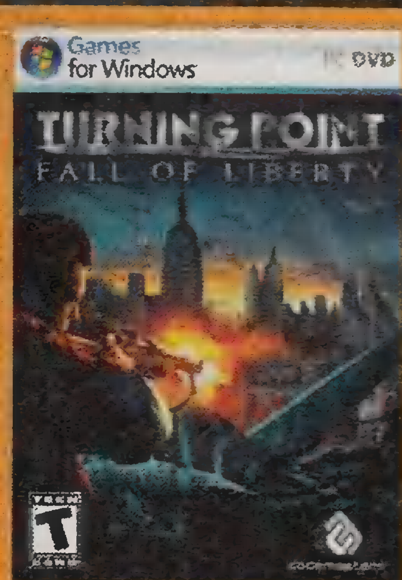


## DETALE

- 4 poziomy trudności
- Misje w 3 miastach
- 2 tryby „używania" wrogów

PREMIERA JUŻ JEST

## INFO




**DYSTRYBUCJA**
Codemasters

**PRODUCENT**
Spark Unlimited

**WYDAWCA**
Codemasters

**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska

**CENA**
99 zł

**INTERNET**
www.codemasters.com/turningpoint/

**WYMAGANIA**
PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB

**ONLINE**
Tak

# TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Według tej alternatywnej historii Niemcy wygrali II Wojnę Światową i po opanowaniu Europy dokonali wielkiej inwazji na USA

**Za ten pomysł fabularny przyznaję grze jedną gwiazdkę. Chociaż inne wersje dziejów widzieliśmy już w różnych strzelankach, tutaj znajdziemy kilka momentów, które stanowią prawdziwe smaczki.**

### A MOGŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

Należy do nich np. misja, w której dostajemy zadanie wdarcia się do Białego Domu i zabicia prezydenta Stanów Zjednoczonych, prowadzącego pronazistowską politykę (sic!). Sam początek, gdy niemiecką inwazję na USA oglądamy oczami robotnika budującego drapacz chmur w Nowym Jorku także robi spore wrażenie. Niestety, autorzy nie stworzyli fajnego klimatu. Fabuła zaczyna grzęznąć w niedorzecznościach i choć teoretycznie dzieje się wiele, z ekranu wieje nudą. Misje okazują się strasznie schematyczne, a wszystkie levele są liniowe do bólu. Jesteśmy prowadzeni jak po sznurku (nie ma żadnej alternatywnej drogi poruszania się po planszy) i zalewani przez kolejne fale wybitnie głupich przeciwników. Ich tępotę najbardziej odczujemy podczas obsługi stanowisk ogniowych, gdy sami zaczną pchać się pod lufę karabinu. Tę niewesołą sytuację ratuje trochę fakt, że wrogowie hojnie częstują nas granatami. W ten sposób nie pozwalają na zabunkrowanie się w jednym miejscu, przez co można czasem nawet zginąć. Za to zawyżam ocenę o pół gwiazdki. Kolejne pół daję za możliwość chwytania przeciwników i używania jako żywych tarcz lub szybkiego ich zabijania w nader widowiskowy sposób. Ostatnią połówkę gwiazdki przyznaję za efektowne pojedynki snajperów i specjalną broń, dzięki której namierzamy kryjówki niemieckich strzelców wyborowych. Jednak po wymienieniu owych elementów pozostaje już tylko wytykanie dość poważnych mankamentów. Brzydka, niechlujna grafika (z okropnymi wybuchami i efektami strzałów) oraz masa błędów graficznych powodują, że trudno uwierzyć, by gra chodziła na nowym Unreal Engine 3. Osobną kwestię stanowi żenująco słaby system rag-doll, przez co trafieni oponenci upadają na ziemię w przekomiczny sposób. Nie uświadczymy tu nie tylko emocjonującej akcji, ale nawet krwi u zabijanych wrogów. Podsumowując krótko, Turning Point: Fall of Liberty na każdym kroku boleśnie obnaża niekompetencję swoich twórców. Panowie ze Spark Unlimited powinni zająć się robieniem czegokolwiek innego, bo z grami nie radzą sobie zbyt dobrze. ■ **PAMP**


Choć już dawno zabrakło rury, nasz heros wciąż wisi w powietrzu. Podobnych kwiatków znajdziemy tutaj na pęczki







## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Fabuła, snajperka, egzekucje wrogów
− Nudne misje, AI, brak realizmu, oprawa graficzna

**GRAFIKA**
+ Brak
− FX, system rag-doll, postacie, znikające ciała, błędy

**DŹWIĘK**
+ Brak
− Kiepski dźwięk, mało ustawień w opcjach

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Brak
− Krótka gra z ubogim multiplayerem

**OGÓLNIE** Idealny prezent urodzinowy dla nielubianego kolegi. Dla siebie kupią tylko masochiści

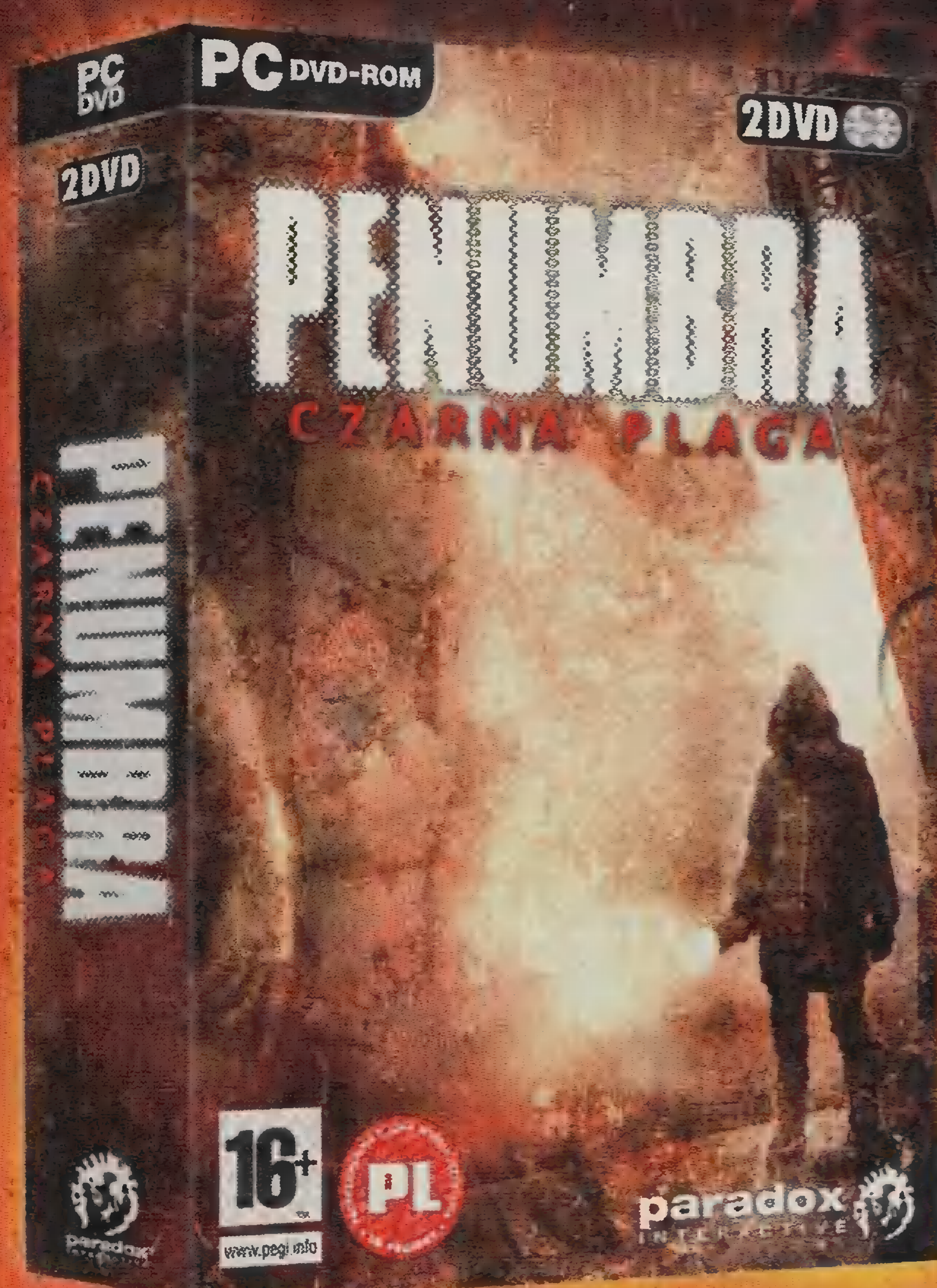


# PENUMBRA™

## CZARNA PLAGA

*„Nie umarło,
co zasnęło przed wiekami,
Nawet śmierć
może umrzeć z eonami."*

H.P. Lovecraft



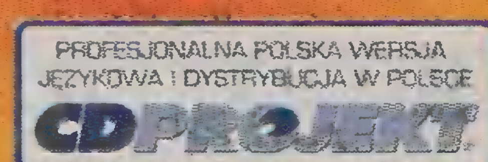

Premiera – 29.05.2008*

## NOWY WYMIAR STRACHU!

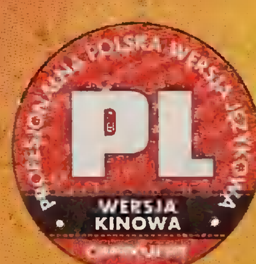
Dwie trzymające gracza w napięciu gry horror w cenie jednej! Pudełko z Penumbra: Czarna Plaga zawiera także pełną, polską wersję gry Penumbra: Przebudzenie!


















* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



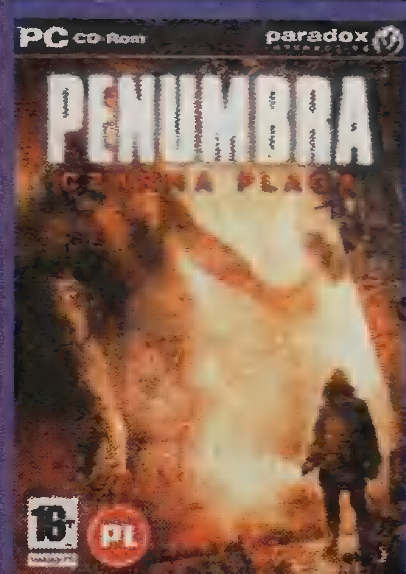
www.metacritic.com

Ocena użytkowników: 9.2

**UWAGA**
- Na naszej stronie internetowej www.twojegry.com.pl znajdziecie kompletną solucję do gry

**PREMIERA** JUŻ JEST

**INFO**




**DYSTRYBUCJA**
CD Projekt
**PRODUCENT**
Frictional Games
**WYDAWCA**
Paradox Interactive
**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska
**CENA**
99,90 zł
**INTERNET**
www.paradoxplaza.com
**WYMAGANIA**
PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB
**ONLINE**
Nie

# PENUMBRA: CZARNA PLAGA

**DETALE**
- 3 poziomy trudności
- 2 część serii

W ostatnich miesiącach do sklepów trafiło więcej przygodówek niż przez kilka ostatnich lat. Co ważniejsze, większość to naprawdę dobre tytuły. Do tego grona właśnie dołączył kolejny

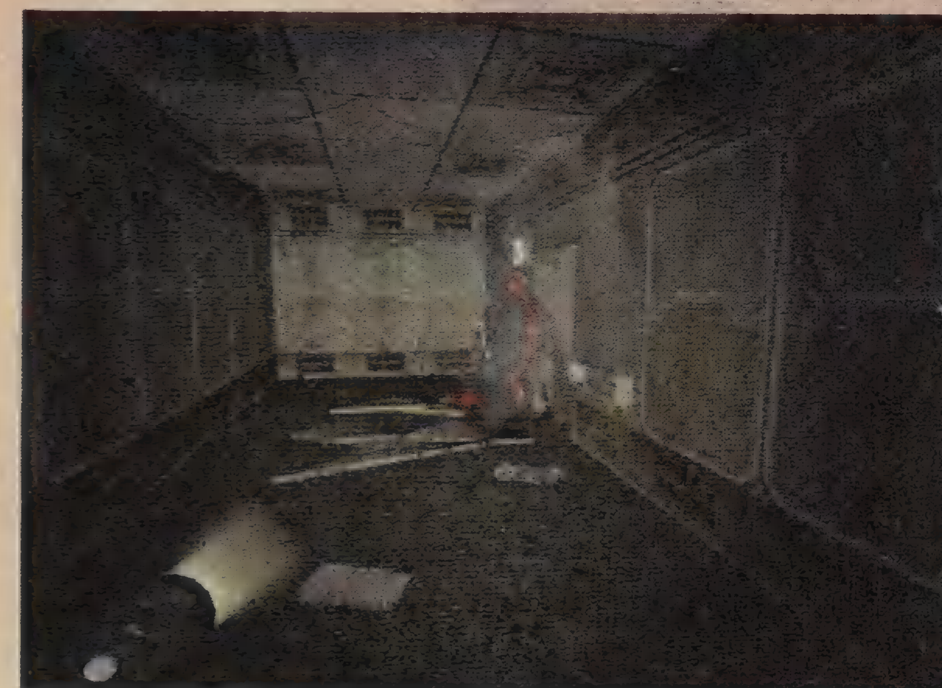
**Penumbra: Czarna Plaga to druga część serii inspirowanej twórczością H.P. Lovecrafta. W nocy zgaście światło, nałóżcie słuchawki i sprawdźcie, jak szybko zaczniecie się bać. Przez tę mroczną przygodówkę-horror będziecie mieli później duże problemy z zaśnięciem.**

## MISTRZ GROZY PRZEDSTAWIA

W Czarnej Pladze jesteśmy niejako rzuceni w środek opowiadanej historii, jednak fabuła została opowiedziana jako kompletna i osobna całość, nie wymagająca znajomości poprzedniej części. Dzięki temu trochę gorszą część pierwszą, dodawaną gratisowo do kontynuacji, możecie zostawić sobie na później. Główny bohater, Filip, dostaje od ojca (badacza) list z prośbą o ratunek. Bez zastanowienia wyrusza więc do tajemniczej placówki naukowej na Grenlandii, gdzie stopniowo odkrywa mroczną prawdę na temat prowadzonych tam badań. Nie zdradzę więcej, by nie psuć wam zabawy. Powiem tylko, że – jak to u Lovecrafta – będziecie mieli do czynienia z naprawdę przerażającymi stworami.

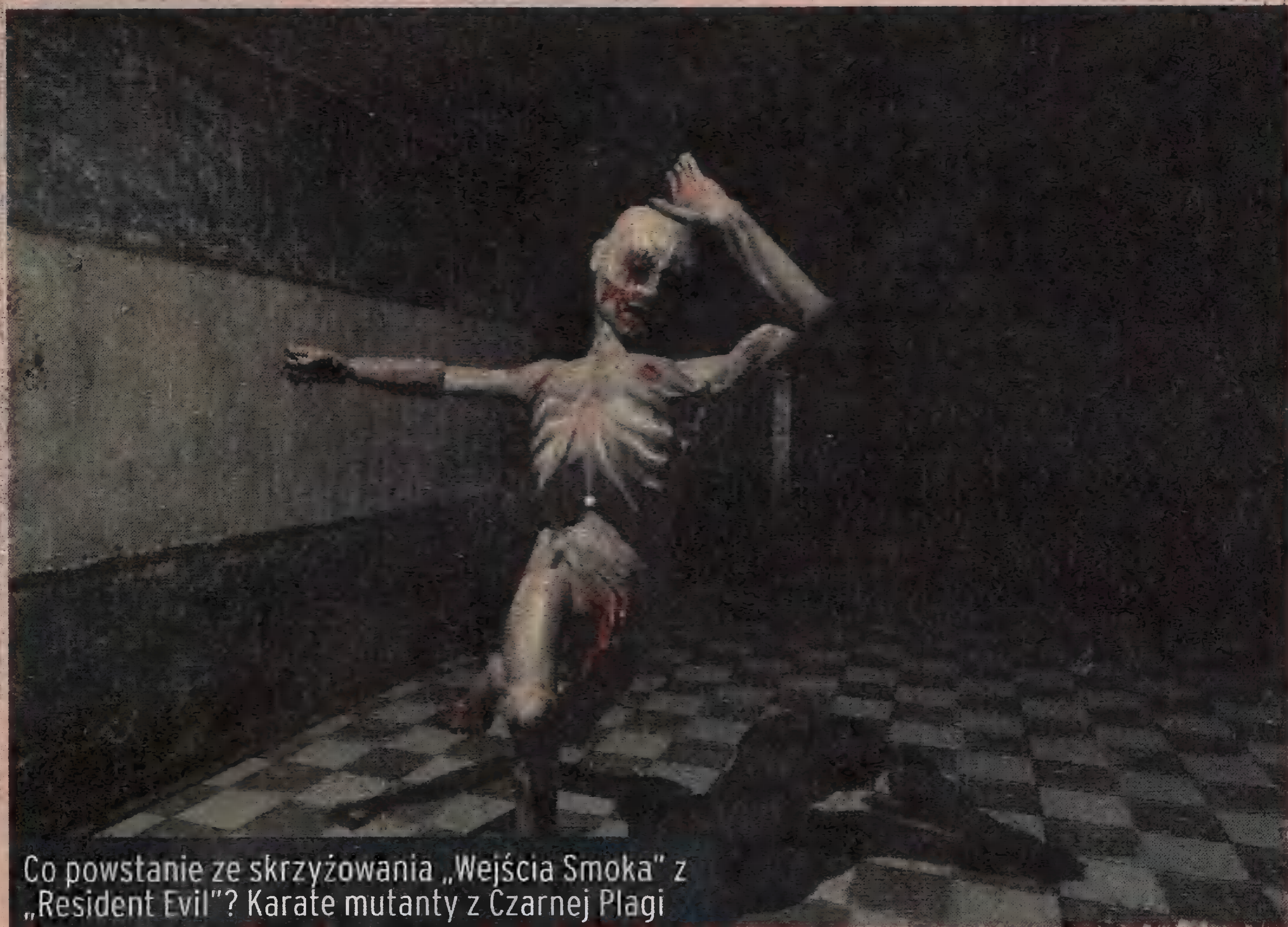
## PODAJ, PRZYNIEŚ, POZAMIATAJ

W Czarnej Pladze akcję obserwujemy z widoku z pierwszej osoby. Jednak tym, co odróżnia recenzowaną grę od wielu innych przygodówek korzystających z owego rozwiązania, jest bardzo duża możliwość interakcji ze światem. Większość elementów otoczenia da



się podnieść, przesunąć, obrócić. Większość czynności wykonujemy nie poprzez kliknięcie na przedmiot, ale odpowiedni ruch kursorem, np.: by odkręcić zawór, trzeba zataczać myszką kółka. System ten wykorzystano oczywiście do urozmaicenia zagadek. I tu pojawia się problem. Albowiem o ile logicznym

**„PRZESZKODY DO POKONANIA CZĘSTO MAJĄ CHARAKTER ZRĘCZNOŚCIOWO-SKRADANKOWY, PRZEZ CO CZARNĄ PLAGĘ MOŻNA OKREŚLIĆ JAKO PRZYGODÓWKĘ-HORROR Z DOMIESZKĄ GRY AKCJI"**


Co powstanie ze skrzyżowania „Wejścia Smoka" z „Resident Evil"? Karate mutanty z Czarnej Plagi

jest, że bezpiecznik zadziała włożony odpowiednią stroną w gniazdko, o tyle fakt, że skrzynkę można zniszczyć tylko chropowatą stroną cegły, a gładką już nie, to idiotyzm. Kłopot stanowi również rzucanie i obracanie przedmiotów. Zwłaszcza gdy musimy się spieszyć, bo np. goni nas potwór. Na szczęście w grze nie uświadczymy wielu wrogów. Podsumowując, to dobry, nowatorski pomysł w przygodówkach, lecz samo



wprowadzenie w życie pozostawia trochę do życzenia i bywa momentami frustrujące.

**PRZYGODÓWKA + GRA AKCJI**

Atutem Czarnej Plagi są logiczne zagadki. Choć nie należą do bardzo trudnych, o żadnej nie da się powiedzieć, że ma abstrakcyjne rozwiązanie. Często też przeszkody do pokonania mają charakter zręcznościowo-skradankowy, przez co Czarną Plagę można określić jako przygodówkę-horror z domieszką gry akcji. I trzeba przyznać, to naprawdę bardzo grywalna mieszanka. Na osobne pochwały zasługuje genialna atmosfera. Fabuła umieszcza nas w strasznym miejscu. Nastrój grozy potęgują przede wszystkim doskonałe efekty dźwiękowe. Wsłuchując się w niepokojące odgłosy, szepty, krzyki, pomruki, skrzypiące drzwi, hulający w oddali wiatr, nabieramy przekonania, że środowisko wokół żyje i jest do nas wrogo nastawione. Często w trakcie zabawy przebiegną wam ciarki po plecach i, zdenerwowani, zaczniecie rozglądać się dookoła. Uczucie strachu dodatkowo pogłębia niepokojąca muzyka. Jeśli chodzi o klimat, Czarna Plaga może stanowić wzór dla innych gier. Bardzo dobry wizerunek całości psuje grafika. Większość pomieszczeń okazuje się powtarzalna, dość uboga, z małą ilością szczegółów. Choć gra do długich nie należy, mogę z czystym sumieniem polecić ją wszystkim. Ciekawa fabuła, mroczny i psychodeliczny klimat, towarzyszące zabawie uczucie strachu, logiczne zagadki oraz liczne elementy zaczerpnięte z gier akcji złożyły się na bardzo dobrą, lecz niestety niezbyt wyględną przygodówkę. ■ **PAMP**

**WERDYKT**

**GRYWALNOŚĆ**
+ Fabuła, genialna atmosfera, logiczne zagadki
− Szwankujący system interakcji z otoczeniem

**GRAFIKA**
+ Gra światłocienia
− Monotonne i ubogie lokacje, średnia oprawa graficzna

**DŹWIĘK**
+ Muzyka i odgłosy otoczenia powodują gęsią skórkę
− Niektórzy polscy lektorzy nie wczuli się w swoje role

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Możliwość wyboru poziomu trudności wydłuży zabawę
− Jedna z gier, do których powraca się po dłuższym czasie

OGÓLNIE Z chęcią dałbym wyższą ocenę tej świetnej przygodówce, ale oprawa graficzna na to nie pozwala



# ZAGUBIONA?

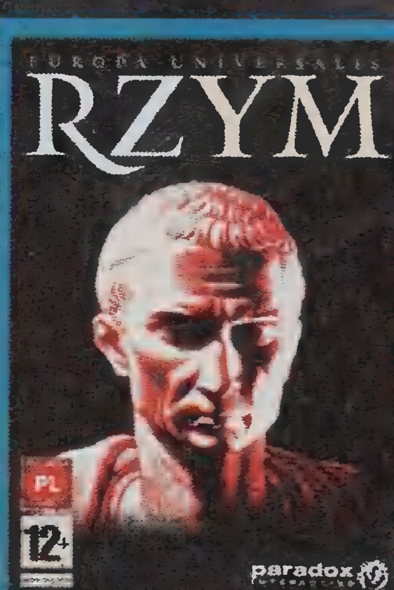


**DETALE**
- Ponad 250 lat rozgrywki
- 53 frakcje
- 6 typów wojsk

PREMIERA JUŻ JEST

# EUROPA UNIVERSALIS: RZYM

**INFO**




**DYSTRYBUCJA** Cenega Poland
**PRODUCENT** Paradox Interactive
**WYDAWCA** Paradox Interactive
**WERSJA JĘZYKOWA** Polska
**CENA** 129,90 zł
**INTERNET** www.paradoxplaza.com
**WYMAGANIA** PIV 1,9 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB
**ONLINE** Tak, do 32 graczy

Sprawdzona marka, sprawdzona mechanika i emocjonujący okres historyczny – czego więcej potrzeba, by stworzyć świetną grę? W zasadzie niczego... ale ekipa z Paradox Interactive postanowiła na siłę utrudnić zabawę, stosując oszukańcze algorytmy – a to już wkurza

**Ponieważ znajomość wszystkich gier nie należy do obowiązków czytelników, zaś tematyka Rzymu może skłonić ich do zainteresowania się tym tytułem, na wstępie warto pokrótce powiedzieć, o co chodzi w całym cyklu Europa Universalis. To produkcje, które same w sobie stanowią jakby odrębny podgatunek strategii. Na mapie świata (lub jego części) kierujemy wybraną nacją i realizujemy własne cele.**

Gra nie określa warunków zwycięstwa, jest całkowicie otwarta. Można decydować o losach dowolnych państw, a na dodatek po odczytaniu zapisanego stanu gry zmieniać je jak rękawiczki (czyli tworzyć zagrożenia i potem – jako ktoś inny – się z nich wyplątywać). Bitwy stanowią pozbawione fajerwerków graficznych wyliczenia. Zresztą EU nigdy nie była mocna pod względem graficznym, za to jednak bardzo funkcjonalna i pozwalająca na dowolną konfigurację autopauzy w związku z zachodzącymi wydarzeniami (rozgrywka biegnie w czasie rzeczywistym z aktywną pauzą). To zabawa dla smakoszy, dająca zajęcie na całe miesiące. Seria gier dla strategów-hardcore'owców. Dlatego dziwi, iż twórcy tym razem postanowili spróbować ich oszukiwać...



## FABER EST QUISQUE SUAE FORTUNAE*

EU: Rzym oparto na sprawdzonym silniku EU3. Dokonano podobnego zabiegu, co kiedyś z EU: Mroczne Wieki, czyli ograniczono mapę do pewnego obszaru, jednocześnie dając mnóstwo dodatkowych opcji (odzwierciedlających specyfikę epoki) w mechanice zarządzania państwem. Tradycyjnie możemy wybrać dowolną z nacji – w tym wypadku zarówno kogoś z gigantów (np.: Rzym, Kartagina, Egipt), jak i mniejsze, ale dysponujące potencjałem kraje (np.: Macedonia, Pont, Numidia) oraz zupełną „drobnicę" mającą niewielkie szanse przetrwania (np.: Tracja, Sparta, Wizygoci). Selekcja zmienia się zgodnie z historią, a jako datę startową obieramy dowolny dzień w zakresie od 1 stycznia 280 do 16 stycznia 27 roku p.n.e. Co ciekawe, daty są podane według miary rzymskiej, nie chrześcijańskiej. Samo przypatrywanie się zachodzącym przemianom na podglądzie mapy może stanowić ciekawą lekcję historii, dla leniwych zaś przygotowano kilka historycznych dat startu z wyszczególnionymi najbardziej interesującymi frakcjami. Dalej już wszystko zależy od graczy (tak, mamy tu sieciowy tryb multiplayer!) – świat zacznie się zmieniać. Jako że nie ma ustalonych zasad zwycięstwa (jedynie data końcowa), każdy sam decyduje, co zamierza osiągnąć. Może to być powielenie historii tryumfów Rzymu. Może to być odtworzenie imperium Aleksandra Macedońskiego za pomocą podupadłej Macedonii lub Imperium Seleucydów. Może to być stworzenie silnej koalicji galijskiej. Może to być zburzenie Rzymu przez Kartaginę...



## CETERUM CENSEO KARTHAGINEM DELENDAM ESSE**

Wojna to jedynie część rozgrywki – ponadto wiernie oddano jej koszta polityczne, społeczne i ekonomiczne. Jednakże drastycznie ograniczone opcje ekspansji za pomocą dyplomacji (brak pokojowej aneksji chociażby) i limitowane opcje handlu w wypadku małych państw sprawiają, iż staje się ona bardzo ważnym, wręcz kluczowym elementem. Dlatego dziwi, że paleta opcji wojen-

**„LEPIEJ POCZEKAĆ TROCHĘ CZASU I OBSERWOWAĆ, CZY COŚ Z KLUCZOWYCH ABSURDÓW ZOSTANIE POPRAWIONE W KTÓREJŚ ŁATCE"**

* Każdy jest kowalem własnego losu (Appiusz Klaudiusz).
** Poza tym uważam, iż Kartagina powinna zostać zburzona (Katon Starszy).
*** Wszystko ma swoje granice (Horacy).





nych i bitewnych okazuje się uboższa niż we wszystkich grach z logiem EU wydanych przez ostatnie pięć lat. Wojska podzielono na kilka typów – milicję, ciężką piechotę, łuczników, konnicę, konnych łuczników i słonie. Dla różnych nacji owe jednostki nazywają się odmiennie, zgodnie z historycznymi danymi. Prawdopodobnie też mają swoiste ukryte modyfikatory, gdyż ciężka piechota Rzymu (principes) sprawdza się nieco lepiej niż analogiczne oddziały sąsiadów.

Armie bez dowódców są zwykle skazane na porażkę, lecz naprawdę sprawni generałowie szybko przestają być



lojalni władcy, bo zyskują poparcie wojska. To zaś prowadzi do wojen domowych i czyni nację podatną na ataki sąsiadów. Trzeba cały czas monitorować poziom lojalności, zwłaszcza w wypadku republik, których władcy często zmieniają się jak w kalejdoskopie, przynosząc nowych politycznych sojuszników i konkurentów. Niestety i ów „system lojalnościowy" zawiera kilka absurdów. Otóż bowiem zasady są proste i jasne: nominacja na stanowisko dodaje 10%, a jego odebranie odejmuje 20%. Nawet jeśli w ten sposób przenosi się delikwenta z pogranicza barbarii do kwitnącej prowincji przy samej stolicy lub na stanowisko rządowe...

**EST MODUS IN REBUS*****

Całość EU: Rzym prezentuje się sympatycznie i potencjalnie daje możliwość zabawy miesiącami. Niestety, wymienione ograniczenia i dziwaczne rozwiązania wydatnie obniżają przyjemność z rozgrywki. Wszystko, o czym wspomnieliśmy, blednie jednakże przy jawnych oszustwach programistów w ramach algorytmów losowych. Jeśli mając 51% szansy na dobry omen (bonus wynikający z religii), potrzebujemy pięciokrotnie załadować grę, by uzyskać pozytywny wynik, zaczynamy coś podejrzewać. Gorzej jest przy starciach zbrojnych. Tam już „losowość" woła o pomstę do nieba. Walkę modyfikuje rzut od 0 do 9. Na dziesięć takich rzutów wróg uzyskuje ponad 60% w zakresie 6 – 9, a gracz nawet i 70%, ale... w zakresie 0 – 4. Na dodatek mechanizm morale armii, oparty o liczbę oddziałów, wywołuje zupełnie rozbrajający efekt. Dajmy na to, że ściera się 45 oddziałów barbarzyńców z 16-toma kohortami rzymskimi. Wróg został osłabiony – z nominalnych 45 000 wojsk ma 14 000. Rzymskie siły są świeże i wypoczęte – 16 000. Barbarzyńcy wolniej jednak tracą morale (bo dysponują 45-oma oddziałami) i to legiony rzymskie uciekną z pola walki, choć stracą 800 ludzi, zabijając wrogowi następne 10 000...

W świetle powyższych przykładów i dywagacji należy uznać, że EU: Rzym to potencjalnie ciekawa, rozbudowana gra dla fanów hardcore'owych strategii, ale lepiej poczekać trochę czasu i obserwować, czy coś z kluczowych absurdów zostanie poprawione w którejś łatce. W innym wypadku szkoda nerwów. Lepiej odpalić po raz kolejny EU3. ■ **LUCAS THE GREAT**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- ⊕ Imponująca złożoność rozgrywki
- ⊖ Oszukańcze algorytmy „rzutów losowych"

**GRAFIKA**
- ⊕ Przejrzysty, rozbudowany interfejs
- ⊖ Jak zwykle w EU grafika nie powala

**DŹWIĘK**
- ⊕ Bardzo ładne motywy muzyczne...
- ⊖ ...których jest jednakże za mało

**ŻYWOTNOŚĆ**
- ⊕ Otwarte zakończenie i dowolne cele dla graczy
- ⊖ Zbyt małe zróżnicowanie rozgrywki dla frakcji

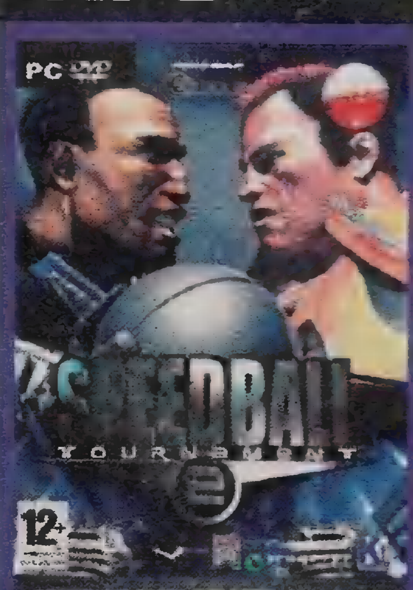
**OGÓLNIE** Robiąc grę dla wyjadaczy, można wiele stracić, próbując ich oszukiwać za pomocą algorytmów losowych






PREMIERA JUŻ JEST

## INFO



**DYSTRYBUCJA** Nicolas Games
**PRODUCENT** Kylotonn
**WYDAWCA** Frogster Interactive
**WERSJA JĘZYKOWA** Polska
**CENA** 49,99 zł
**INTERNET** www.speedball2.com
**WYMAGANIA** PIV 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB, połączenie z Internetem
**ONLINE** Tak

# SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

## DETALE

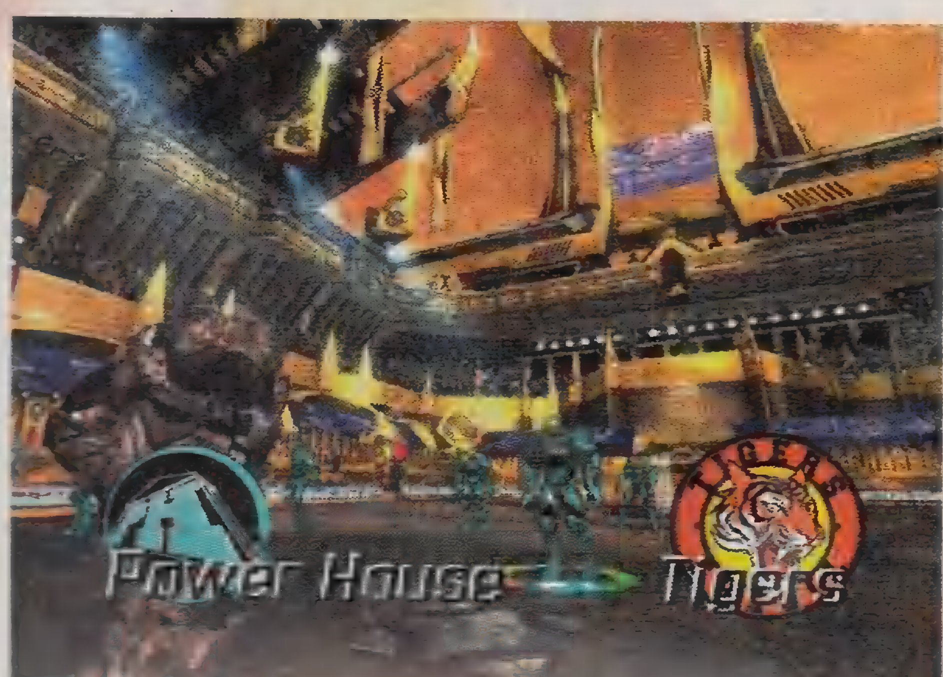
- 32 drużyny
- 16 oryginalnych zespołów z pierwszej gry
- 4 areny
- 4 poziomy trudności
- 4 tryby gry w singleplayerze

W zapowiedziach Speedball 2: Tournament kreowany był na hit. Jednak grze nie udało się spełnić pokładanych w niej nadziei

**Speedball stanowi futurystyczny sport będący połączeniem piłki nożnej, futbolu amerykańskiego i zupełnego braku zasad. To brutalna, szybka i bardzo widowiskowa gra. Przynajmniej w teorii.**

### GLADIATORZY PRZYSZŁOŚCI

W Speedballu rywalizują ze sobą dwie dziewięcioosobowe drużyny. Przed meczem wybieramy formację. Każdego zawodnika opisuje osiem parametrów, które ulepszamy, przydzielając zdobywane punkty doświadczenia. Poza tym możemy kupować nowych graczy, a wśród nich gwiazdy – zawodników o ponadprzeciętnych zdolnościach. Do wyboru, oprócz Treningu, mamy Sparing, Turniej oraz Ligę, czyli raczej standardowe tryby. Miejscem rozgrywki są dopracowane, zapełnione kibicami, olbrzymie areny, robiące wrażenie swym rozmachem. Niestety, w grze znajdują się tylko cztery. Czas powiedzieć, jak w praktyce wygląda zabawa. Za wbicie metalowej kuli do bramki przeciwnika dostajemy 10 punktów, ale wynik ten można zwiększyć, korzystając z pojawiających się na planszy losowych bonusów.




Służą one również do utrudnienia życia oponentowi lub poprawienia zdolności naszych zawodników. Choć zawody da się obserwować z ośmiu różnych kamer, żadna nie zapewnia wystarczająco dobrego przeglądu gry. Rozgrywkę utrudnia także brak znacznika pokazującego, kto jest w posiadaniu piłki. W wielu wypadkach rzuca się na nią kilku sportowców, zaczyna się robienie wślizgów i taranowanie rywali z tzw. bara. W tym wielkim kotle kula gdzieś ginie i trudno zorientować się, co właściwie się dzieje. Sytuację pogarsza kiepskie sterowanie. Granie bez pada w Speedball 2 daje wątpliwą przyjemność. Zresztą nawet posiadając ów dodatkowy kontroler, dotkliwie odczujemy dwa podstawowe mankamenty sterowania – kłopoty z posłaniem piłki w róg bramki oraz problemy z podaniem kuli do stojącego w pobliżu zawodnika. Nie wiedzieć czemu, czasami zamiast podać... przelobujemy swojego gracza.

Speedball 2: Tournament w teorii oferuje wiele, ale w praktyce stanowi tytuł zubożony, co widać doskonale na przykładzie edycji drużyn oraz zawodników. Ta szybka, widowiskowa gra okazuje się bardzo chaotyczna, a kiepskie sterowanie i ustawienie kamer znacząco ją utrudnia. Do tego dochodzą problemy techniczne – np. niezwykle długi czas wczytywania meczów (niezależny od parametrów komputera). Całokształt nieco ratuje multiplayer. Można rywalizować w trybach 1 na 1 (nawet na jednym komputerze), 1 na 2 i 2 na 2 graczy. Jednakże przed ewentualnym zakupem koniecznie zagrajcie w demo. ■ **PAMP**




## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Futurystyczny sport, losowe ulepszenia
− Sterowanie, kamery, mało aren, opcje zarządzania drużyną

**GRAFIKA**
+ Ładne areny, efekty wizualne
− Tylko trzy różne modele zawodników

**DŹWIĘK**
+ Szybka i dynamiczna muzyka...
− ...na którą przestajemy zwracać uwagę

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Multiplayer, międzynarodowe rozgrywki i ranking ligowy
− Ubogi tryb dla jednego gracza

OGÓLNIE Problemy techniczne i niedopracowane elementy wykańczają grę, która miała w sobie spory potencjał



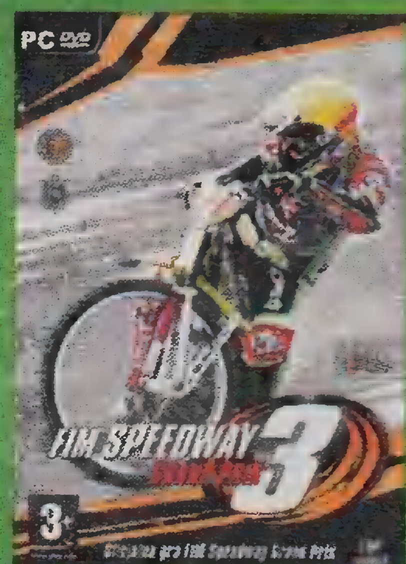



PREMIERA JUŻ JEST

## DETALE

- 15 zawodników
- 11 torów
- 4 tryby gry
- 3 poziomy trudności

## INFO




**DYSTRYBUCJA**
Techland

**PRODUCENT**
Techland

**WYDAWCA**
Techland

**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska

**CENA**
79,90 zł

**INTERNET**
www.techland.pl

**WYMAGANIA**
PIV 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna min. GF6600 128 MB

**ONLINE**
Tak

# FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3

Oficjalną grę żużlowych mistrzostw świata robi polski Techland. Czy mamy powody do dumy?

**Kibice czarnego sportu musieli aż ponad dwa lata czekać na trzecią część Fim Speedway Grand Prix. Dostaliśmy tytuł lepszy od poprzedniego, ale wciąż daleki od doskonałości.**

### FRUSTRUJĄCE TRUDNOŚCI

Miło recenzować polską grę mającą wszystkie możliwe licencje. Najnowszy produkt Techlandu pozwala wystartować w żużlowych mistrzostwach świata na wszystkich rzeczywistych, wiernie odwzorowanych stadionach, i to według prawdziwego grafika zawodów. Oczywiście, wcielając się w największe gwiazdy czarnego sportu, z Nickim Pedersenem, Jasonem Crumpem i Tomaszem Gollobem na czele. Co prawda symulacja stylów jazdy poszczególnych zawodników kuleje, ale nie można mieć wszystkiego. W najnowszej odsłonie twórcy postawili na realizm, przez co gra jest trudna. Dotkniemy taśmy przed startem – dyskwalifikacja. Wyjedziemy minimalnie poza tor – dyskwalifikacja. Spowodujemy wypadek – dyskwalifikacja... Nic w tym złego, z pewnością tylko dodałoby to grze rumieńców, gdyby nie kilka denerwujących niedopatrzeń. Klucz do zwycięstwa stanowi dobry start. Niestety, nie wiadomo, kiedy ruszyć, bo sygnalizacja świetlna podnoszonej taśmy czasem jest, a czasem jej nie ma. Podobnie jak dźwiękowa. A czym kończy się dotknięcie taśmy, to już wiecie, prawda? Jeszcze gorzej wypada system Wirtualny Sędzia. Najkrócej mówiąc, możemy wjechać komuś w tylne koło, spowodować jego upadek, a i tak nie zostaniemy zdyskwalifikowani. Jednak owo niedopatrzenie działa w dwie strony – komputerowi przeciwnicy często doprowadzają do naszego, równoznacznego z dyskwalifikacją, upadku. Strata szansy na zwycięstwo z powodu błędu gry bywa bardzo frustrująca. Podrasowany Chrome Engine wygląda przyzwoicie, zwłaszcza modele postaci i motorów, ale stadionom i widzom lepiej się nie przyglądać. Osobną kwestię stanowi polski komentarz. Po pierwsze, często zupełnie nie pokrywa się z rzeczywistością. Po drugie, specjaliści (m. in. Tomasz Lorek) opisują wyścigi tak monotonnie, że relacje bohaterów telenowel opowiadających o swoim posiłku zdają się o wiele bardziej ciekawe i emocjonujące. Fim Speedway Grand Prix 3 ma potencjał, jednak będący nowością multiplayer, zmienna przyczepność toru i widowiskowo osypująca się spod kół nawierzchnia to za mało, by przeważyć frustrujące niedopatrzenia programistów. ■ **PAMP**




Kamera przekrzywia się przy każdym wejściu w zakręt, co dodaje zabawie emocji i realizmu

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Wszystkie licencje, wymagające precyzji wyścigi
- Frustrująca głupota Wirtualnego Sędziego

**GRAFIKA**
+ Modele postaci oraz motorów
- Stadiony i widzowie

**DŹWIĘK**
+ Odgłosy silników
- Tragiczny polski komentarz

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Będący nowością multiplayer
- Po przejściu pozostają tylko pojedyncze zawody

**OGÓLNIE** Tylko zagorzali miłośnicy żużla wybaczą grze frustrujące niedopatrzenia



GRY KOMPUTEROWE WYBÓR REDAKCJI

**PREMIERA** JUŻ JEST

# AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

## Jedna z najbardziej oczekiwanych gier ostatnich lat wreszcie trafiła do sklepów!

**INFO**



**DYSTRYBUCJA**
CD Projekt

**PRODUCENT**
FunCom

**WYDAWCA**
Eidos

**WERSJA JĘZYKOWA**
Angielska

**CENA**
129,90 zł

**INTERNET**
www.ageofconan.com

**WYMAGANIA**
PIV 3 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB, 32 GB wolnego miejsca na dysku

**ONLINE**
Tak

**DETALE**

- 3 rasy
- 12 klas postaci
- 80 poziomów doświadczenia
- 6 głównych rodzajów broni
- 4 olbrzymie regiony do zwiedzenia

**Gra Age of Conan: Hyborian Adventures miała premierę pod koniec miesiąca i do redakcji trafiła na kilka dni przed zamknięciem wydania. Ponieważ część pisma była już wydrukowana, na niniejszy tytuł udało się wygospodarować jedynie skromne dwie strony. Przy tak rozbudowanym dziele to wyjątkowo mało, więc w tekście skoncentruję się na wyliczeniu samych najważniejszych rzeczy.**

### FAKTY

Nad AoC: HA pracowało w sumie kilkaset osób przez ponad cztery i pół roku. Grę stworzyli programiści z FunCom, mający na swoim koncie bardzo dobre MMORPG Anarchy Online oraz dwie części świetnej przygodówki The Longest Journey. Tym razem panowie z FunCom przenieśli na ekrany komputerów



mroczny i pełen przemocy świat wykreowany przez pisarza Roberta E. Howarda, który wymyślił postać Conana Barbarzyńcy. W grze, oprócz samego Conana, znalazły się również inne postacie znane z książek, filmów i komiksów, co stanowi dodatkowy smaczek dla licznego grona fanów słynnego Cymmeryjczyka.

### OD NIEWOLNIKA DO BOHATERA

Zabawę zaczynamy od stworzenia bohatera. Kilka z 12-tu klas postaci do wyboru zostało odrobinę zmodyfikowanych na potrzeby rozgrywki. W sumie obyło się bez rewolucji, ale twórcy nie ograniczyli się wyłącznie do odgrzewania standardowych, RPG-owych schematów. Ponadto w opcjach personalizowania wyglądu postaci zadbano o takie smaczki jak np. możliwość wzbogacenia bohatera o szramy i blizny na twarzy oraz złamany, przekrzywiony nos. W AoC: HA wcielamy się w niewolnika, który po szczęśliwym przeżyciu katastrofy statku zaczyna swoje życie od nowa. Mimo że mamy do czynienia z grą sieciową, w początkowej fazie zabawy istnieje podział na tryb singleplayer oraz multiplayer. W tym pierwszym sami nocą wykonujemy zadania, w drugim – za dnia i już z innymi graczami. Co ważne: 1) questy da się ze sobą



**„AUTOROM UDAŁA SIĘ NAPRAWDĘ NIEŁATWA SZTUKA. STWORZYLI NIESKOMPLIKOWANY I INTUICYJNY SYSTEM, KTÓRY RÓWNOCZEŚNIE WYMAGA WPRAWY ORAZ PRECYZJI"**



łączyć i np. przy okazji wypełniania misji popychającej do przodu historię można wykonywać zadania zlecone w multiplayerze; 2) dla poszczególnych klas postaci przygotowano różne questy, dzięki czemu poznajemy fabułę z różnych perspektyw. To dość oryginalne, jak na tytuł MMO, rozwiązanie sprawdza się doskonale. Pozwala zapoznać się ze światem, mechaniką gry i przede wszystkim walką.



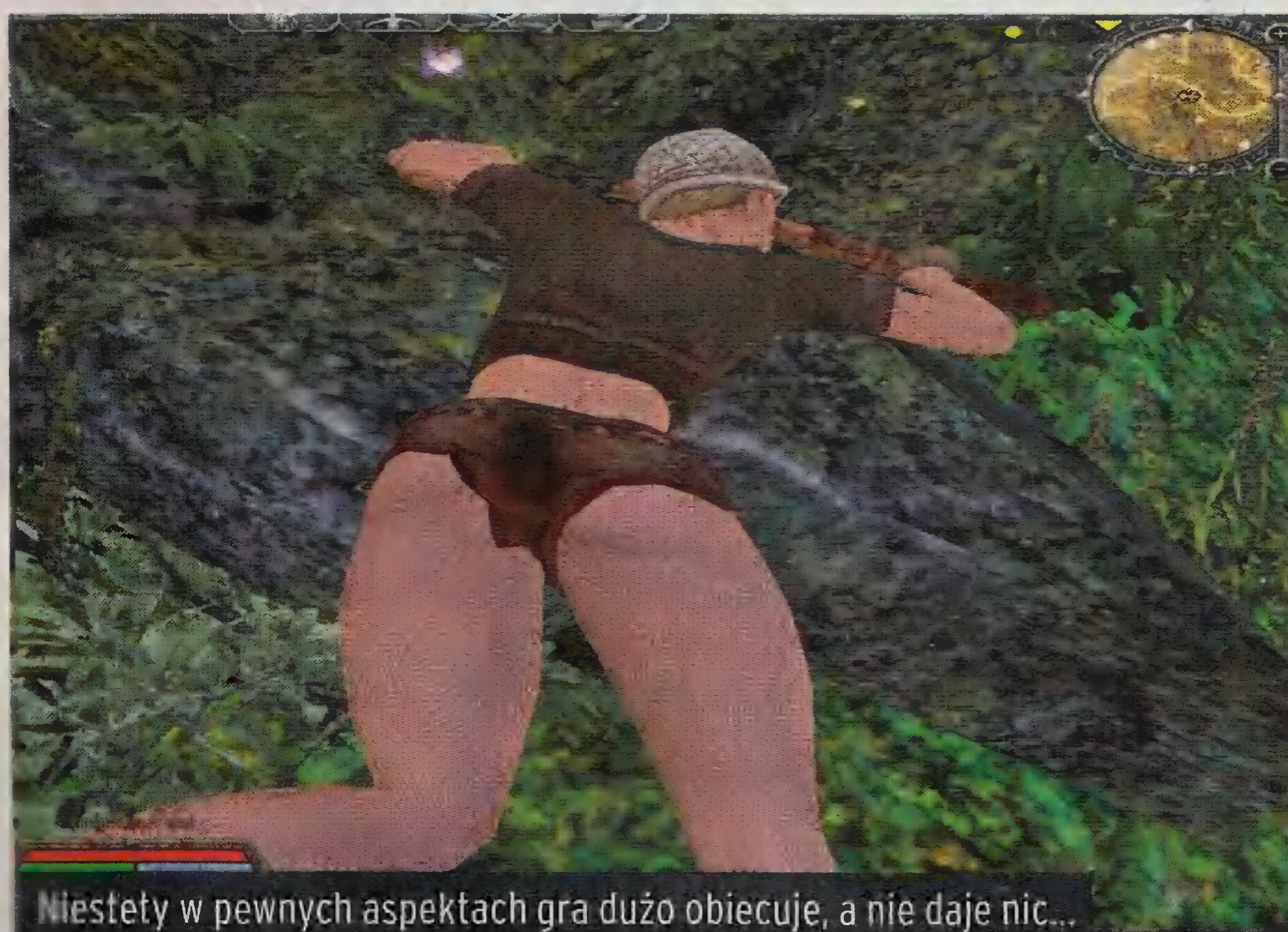


## WYRWIJ PRZECIWNIKOWI SERCE I JE ZJEDZ

Choć osobiście nie udało mi się tego jeszcze dokonać, zagraniczni recenzenci donoszą, iż jest to możliwe. AoC: HA to gra bardzo brutalna, przeznaczona wyłącznie dla dorosłych. Każdy zadany bronią cios skutkuje mnóstwem rozchlapanej wszędzie posoki. Do tego dochodzą brutalne combosy, pozwalające np. odrąbać przeciwnikowi głowę (co powoduje chwilowe „zabrudzenie" monitora plamami krwi). Ponieważ potyczki stanowią meritum gry, trzeba powiedzieć o systemie walki. Autorom udała się naprawdę niełatwa sztuka. Stworzyli nieskomplikowany i intuicyjny system, który równocześnie wymaga wprawy oraz precyzji. W przeciwieństwie do wielu podobnych gier zabawa nie ogranicza się do aktywowania myszką wybranej zdolności. Tutaj należy dodatkowo wciskać przypisane czynnościom klawisze ataków kierunkowych oraz łączyć je w combosy. W AoC: HA, wyprowadzając cios (od góry, od boku, itp.), musimy brać poprawkę na zachowanie



oraz uzbrojenie przeciwnika (np. w której ręce trzyma tarczę). System walki można by jeszcze długo opisywać, ale nie ma na to miejsca, więc króciutko podsumuję go jako dobrze pomyślany, świetnie sprawdzający się w praktyce, a także oryginalny, dzięki czemu rozgrywka nie jest schematyczna i nie znudzi się po kilku dniach.



Niestety w pewnych aspektach gra dużo obiecuje, a nie daje nic...

## ROZLEGŁY ŚWIAT

Tytułowa Hyboria to wielki, rozległy i pełen przemocy świat, słowem: idealny na umiejscowienie MMORPG-a. Mnóstwo zróżnicowanych miejsc do odwiedzenia, setki questów do wypełnienia, niezliczona ilość broni, czarów i wyposażenia. Wszystko to, a nawet znacznie, znacznie więcej znajdziecie w tej grze. Co jeszcze? Między innymi wiele ułatwiających zabawę rozwiązań jak np. automatyczne porównanie podświetlonego przedmiotu z obecnie używanym, co znacząco wspomaga zarządzanie ekwipunkiem. Jeśli idzie o oprawę, to do dźwięku w systemie 7.1 nie mam żadnych zastrzeżeń, zaś muzyka jest wybitna. Epicka, łącząca różne style – od chóralnych śpiewów, przez utwory inspirowane folkiem, po podniosłe rapsodie. Równie dobrze wypada oprawa graficzna. Mógłbym długo wyliczać jej silne strony, ale muszę uciąć te dywagacje stanowczym stwierdzeniem: to bezapelacyjnie najładniejsza gra MMORPG na rynku.







To nie tylko najładniejszy, ale zarazem i najbardziej krwawy RPG, jaki dotychczas został stworzony



## ŁYŻKA DZIEGCIU

Recenzowana gra jest klasą samą w sobie i z pewnością – obok World of Warcraft i Guild Wars – przejdzie do historii. Nie znaczy to jednak, iż okazała się tytułem idealnym. Można zachwycać się grafiką, lecz ciężko udawać, że nie widzi się drobnych błędów i przenikających się tekstur. No i pomimo zapowiedzi nie obsługuje DirectX10 (ma się to zmienić w najbliższych tygodniach). Nie miałbym również nic przeciwko ciekawszemu i bardziej rozbudowanemu wystrojowi pomieszczeń. Generalnie gra jest stabilna i podczas wielogodzinnych testów ani razu się nie zawiesiła, lecz dwukrotnie utraciła połączenie z serwerem. Twórcy obiecują poprawić wydolność serwerów, ale jak na razie wciąż zdarzają się kłopoty z doczytywaniem obiektów na planszach, terenem mini mapy oraz nieznikającymi ciałami zabitych wrogów (to o tyle mylące, iż niektóre stoją na planszy w pionie i z daleka wyglądają jak kolejny oponent do wyeliminowania). Oprócz czysto technicznych wpadek najbardziej przeszkadzała mi tępota przeciwników (ślepi i głusi), którzy nie reagowali na toczące się obok nich potyczki.

## ABSOLUTNIE LUKSUSOWO

Wraz z grą dostajemy darmowy miesiąc korzystania z serwerów. Za kolejne trzeba już będzie płacić kartą kredytową lub kupując odpowiednie zdrapki. Warto przygotować się na taki wydatek, bo w Age of Conan: Hyborian Adventures można grać przez dłuuugie tygodnie. Niezwykle liczne możliwości rozwoju postaci w połączeniu z olbrzymim światem do eksplorowania, wciągającymi questami oraz ogólnym klimatem gwarantują doskonałą rozrywkę. No i czy może być coś fajniejszego niż epickie bitwy z dziesiątkami żywych graczy, w których jedna gildia próbuje zdobyć twierdzę drugiej? Jeśli należycie do fanów MMORPG, to jest to zakup obowiązkowy! Jeśli ponadto czujecie sentyment do Conana, możecie śmiało nabyć edycję kolekcjonerską. Wydane w formacie wielkiej księgi pudełko zawiera DVD z materiałami odsłaniającymi kulisy powstawania gry, osobną płytę z chwalonym już soundtrackiem, wypasioną książkę z artami, mapę oraz bonusowy przedmiot – ekwipunek dla bohatera. Zatem biegnijcie do sklepów już teraz lub poczekajcie do sierpnia na polską wersję językową. Tak więc, biegnijcie do sklepów już teraz lub poczekajcie do sierpnia na polską wersję językową z polskim abonamentem, który ponoć ma wynosić tylko 30 zł miesięcznie. ■ **PAMP**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Świat, system walki, fabuła, rozwój postaci, questy
− Kłopoty z serwerami, sztuczna inteligencja wrogów

**GRAFIKA**
+ Praktycznie wszystko
− Spore wymagania, bugi i przenikające się tekstury

**DŹWIĘK**
+ Super soundtrack
− Zdecydowanie brak

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Naprawdę długoterminowa inwestycja
− Absolutnie brak

**OGÓLNIE** Wzór świetnego MMORPG-a. To satysfakcjonująca, długa, intensywna i zapadająca w pamięć rozrywka






PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
EA Polska
PRODUCENT
EA Sports
WYDAWCA
Electronic Arts
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
99,90 zł
INTERNET
www.polska.ea.com
WYMAGANIA
PIV 1,3 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB
ONLINE
Tak

DETALE

- 50 reprezentacji narodowych
- 4 poziomy trudności
- 19 utworów muzycznych
- 5 trybów gry

# UEFA EURO 2008

## Lewandowski do Smolarka i GOOOL!!! Polska nowym mistrzem Europy! Ach, pomarzyć miła rzecz...

**Jestem zagorzałym fanem piłkarskich gier od czasu pierwszej FIFY. Uwielbiam tego typu rozrywkę, ale wydawane z okazji Mistrzostw Świata i Europy tytuły jakoś nigdy nie przypadły mi do gustu. Grze UEFA EURO 2008 udało się to połowicznie.**

### POLSKA NA SZCZYCIE

Spory atut tytułów z serii Euro i World Cup stanowi szansa na doprowadzenie do wielkich sukcesów rodzimej reprezentacji. Nie było mnie na świecie (jak i pewnie większości z Was, Drodzy Czytelnicy), gdy Polska święciła największe piłkarskie triumfy, więc tym bardziej cieszy mnie możliwość przeżycia namiastki tamtych chwil w wirtualnym wydaniu. Poza tym twórcy trochę nas dowartościowali, dając Polsce 3,5 gwiazdki w 5-stopniowej skali piłkarskich umiejętności. Miło było też odkryć, że nasza reprezentacja posiada gwiazdy w osobach Smolarka i Błaszczykowskiego. Jednak w porównaniu z FIFĄ 08 mamy tu o wiele mniej drużyn i zawodników. Ten niedobór jest odrobinę rekompensowany przez możliwość samodzielnego wyboru piłkarzy do narodowej reprezentacji. W poprzednich odsłonach istniała konieczność grania kadrą wybraną przez programistów. Co oferuje UEFA EURO 2008? Przede wszystkim opcję rozegrania samego turnieju finałowego lub poprzedzenia go eliminacjami. Naturalnie, na licencjonowanych stadionach. Są jeszcze rzuty karne i tryb Zostań Kapitanem, czyli odpowiednik znanej z FIFY opcji Zostań Gwiazdą.


Na razie rządzi w Europie, ale już za dwa lata Polska będzie mistrzem świata!

### WĄTPLIWA URODA

Nowość stanowią Rozgrywki Europejskie. Z wybraną drużyną przemierzamy Europę wzdłuż i wszerz, rywalizując z pozostałymi krajami. Odbywa się to na zasadzie wyzwań, gdzie np. obejmujemy kontrolę nad przegrywającą ekipą w końcówce meczu i musimy co najmniej zremisować. W trakcie spotkań zdobywamy również punkty doświadczenia (uwaga: nowość!), które potem przeznaczamy na ulepszanie zdolności zawodników. Szkoda, że panowie z EA nie wpadli na taki pomysł wcześniej. Ostatnia zauważalna innowacja dotyczy multiplayera – na podstawie osiągnięć graczy z konkretnych krajów tworzony jest internetowy ranking. Niestety, poza opisanymi powyżej nowościami nie zmieniono zbyt wiele względem ostatniej FIFY. Twórcy skupili się bardziej na skróceniu dystansu dzielącego ich od serii Pro Evolution




**„TWÓRCY SKUPILI SIĘ BARDZIEJ NA SKRÓCENIU DYSTANSU DZIELĄCEGO ICH OD SERII PRO EVOLUTION SOCCER, WPROWADZAJĄC SPRAWDZONE U KONKURENCJI ROZWIĄZANIA"**









Soccer, wprowadzając sprawdzone u konkurencji rozwiązania. Myślę tu o możliwości podkręcania piłek przy wolnych i karnych za pomocą gałki analogowej pada oraz o rozwiniętych opcjach edycji taktyki. Programiści z EA postawili również na większą widowiskowość, zmniejszając inteligencję bramkarzy oraz obrońców. Dzięki temu faktycznie strzelimy więcej bramek niż w grze FIFA 08, ale co z tego,









skoro tyle z nich będzie wątpliwej urody?

Największą bolączką recenzowanego tytułu okazuje się oprawa graficzna, w ogóle nie zmieniona względem ostatniej odsłony „flagowego okrętu" EA. Mówiąc krótko, jest koszmarna. Modele zawodników zupełnie nie przypominają swoich rzeczywistych odpowiedników (w polskiej drużynie jedyny wyjątek stanowi Błaszczykowski), publiczność i wszystko inne w tle – okropne. Z oprawy audiowizualnej broni się tylko muzyka. Doskonale dobrane 19 utworów wykonawców reprezentujących różne style można by spokojnie sprzedawać osobno jako płytę CD z muzyką. Choć ostatnie dwie FIFY przyzwyczaiły nas do polskiego komentarza, tutaj z jakichś względów go zabrakło.

UEFA EURO 2008 do tanich gier nie należy i wielkim hitem nie jest, jednak z drugiej strony nie można powiedzieć, że to projekt nieudany. Na pytanie, czy powiększyć o nią kolekcję, każdy musi odpowiedzieć sobie sam, biorąc pod uwagę zasobność portfela i stopień swego zamiłowania do futbolu. ■ PAMP

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- + Tryb kariery, punkty doświadczenia, licencje
- – Mało zmian względem FIFY 08

**GRAFIKA**
- + Brak
- – Praktycznie wszystko

**DŹWIĘK**
- + Genialne i różnorodne utwory muzyczne
- – Absolutny brak

**ŻYWOTNOŚĆ**
- + Multiplayer i kilka trybów zabawy
- – Ma mniej drużyn, więc nudzi szybciej niż FIFA 08

OGÓLNIE: Całkiem przyzwoita gra piłkarska z archaiczną oprawą graficzną

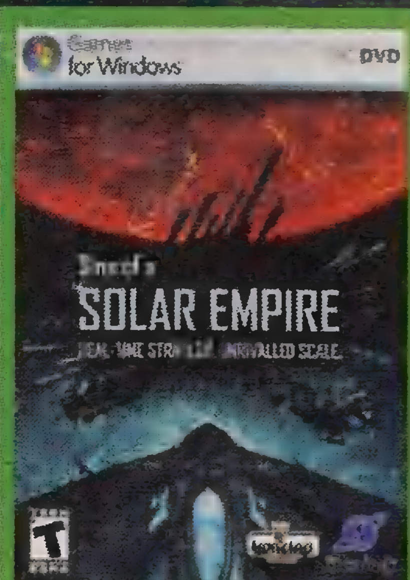


**DETALE**
- 3 frakcje
- 16 klas statków w ramach frakcji
- Dziesiątki technologii do odkrycia

PREMIERA JUŻ JEST

# SINS OF A SOLAR EMPIRE

**INFO**




**DYSTRYBUCJA** Nicolas Games
**PRODUCENT** Ironclad Games Corporation
**WYDAWCA** Stardock Entertainment
**WERSJA JĘZYKOWA** Polska
**CENA** 79,90 zł
**INTERNET** www.sinsofasolarempire.com
**WYMAGANIA** PIV 1,8 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista), karta graficzna 128 MB
**ONLINE** Tak

Oto rzadki przypadek w czasach rozbuchanego marketingu: bez szumnych zapowiedzi pojawia się na rynku gra, która momentalnie zyskuje rozgłos i przychylność branżowych krytyków. Inna sprawa, że to produkcja z wielkim potencjałem, który jednak nie został w pełni wykorzystany...

**Teoretycznie wszystko wskazuje na to, że mamy do czynienia z grą mogącą rzucić na kolana większość fanów kosmicznych strategii – za jednym zamachem i tych rozmiłowanych w Master of Orion oraz Galactic Civilizations, i tych preferujących dynamiczne RTS-y. Pierwszy zachwyt jednak z czasem mija i zaczyna się dostrzegać coraz więcej minusów. Co ciekawe, wszystkie wady dają się streścić w prostym podsumowaniu: za mało, za płasko... Przeanalizujmy więc sobie, co w owym projekcie jest najważniejsze i jak nie zostało optymalnie wykorzystane.**

## KOSMICZNY INTERFEJS

Pierwszym, co zwraca uwagę w Sins of a Solar Empire, okazuje się już interfejs. Absolutnie rewelacyjny i nowatorski. Całość gry – od makroskali do zarządzania poszczególnymi obiektami – została zintegrowana pod względem obsługi. Niewiele elementów znajduje się w osobnych oknach, całość danych jest dostępna dzięki złożonemu koncepcyjnie, ale bardzo prostemu w obsłudze interfejsowi. Jednak nawet on pozostawia lekki niedosyt – w aktywnej pauzie nie da się w pełni nawigować przemijalnym paskiem zarządzania imperium, a twórcy na tyle zaufali swemu rozwiązaniu, że nie dodali opcjonalnego okna grupującego wszystkie dane o naszych kosmicznych włościach.

Skoro już jesteśmy przy temacie imperium, warto co nieco powiedzieć o tym, co w grze pochodzi ze strategii 4xX, a co z RTS. Przede wszystkim mamy do czynienia ze strukturą otwartą, brak tu jakiejkolwiek kampanii i normalnych misji. Kolejne mapy (w tym losowe o wielu ustawialnych parametrach) przedstawiają mniejszy lub większy wycinek kosmosu z gwiazdami i otaczającymi je planetami. Rozbudowujemy swe imperium, zajmując kolejne globy i ulepszając ich infrastrukturę planetarną oraz orbitalną. Opcji mamy znacznie mniej niż w grach wyrosłych na koncepcji Master of Orion, za to całość działań toczy się w czasie rzeczywistym. Zdarza się niejednokrotnie, że zmuszeni jesteśmy do symultanicznych walk na kilku frontach. Dotyczy to zwłaszcza początkowej i środkowej fazy rozgrywki, bo na koniec można sobie pozwolić na utratę kilku kolonii, jednocześnie grupując flotę, składającą się z dziesiątek, a nawet setek jednostek, zdolną rozbić w pył wszelkie siły wroga i ekspresowo wymazać go z mapy. To też niejako minus, albowiem na większych mapach



owe dożynki potrafią ciągnąć się w nieskończoność. Wszystkie wynalazki (choć jest ich sporo) odkryte, planety rozwinięte, nic nie da się już ulepszyć... pozostają kolejne bitwy.

## FLOTY POGRANICZA

Gra oferuje nam trzy frakcje, które różnią się od siebie stylistyką konstrukcji i nazewnictwem obiektów oraz technologii. Ukrywa się za tym jednak ten sam schemat z odpowiednikami praktycznie identycznych wynalazków, okrętów (raptem 16 typów) i konstrukcji orbitalnych w przypadku każdej nacji. Owszem, poszczególne przykłady lepiej sprawdzają się u jednej frakcji niż u innych, subtelnych różnic wykryje się mnóstwo, jednakże na dłuższą metę ta dywersyfikacja okazuje się za mała. Do tego sam fakt istnienia jedynie trzech ras (de facto dwóch odłamów ludzkości – Trader Emergency Coalition i Advent – oraz Obcych z imperium Vasari) ogranicza możliwości. Na większych mapach z większą liczbą

**„PIERWSZYM, CO ZWRACA UWAGĘ W SINS OF A SOLAR EMPIRE, OKAZUJE SIĘ JUŻ INTERFEJS. ABSOLUTNIE REWELACYJNY I NOWATORSKI"**



przeciwników każda z frakcji jest podzielona i walczy również przeciwko sobie, co stanowi zaprzeczenie ich tła fabularnego – Advent to psioniczny umysł-rój, a Vasari to niedobitki, uciekające z rozbitego imperium przed nieznanym wrogiem, pochłaniającym wszystko za nimi. Ogólnie warstwa fabularna leży i kwiczy. Nie wiadomo, co się stało z resztą ludzkości, wszystko toczy się na nieokreślonym pograniczu terytoriów kupieckich, a Obcy, którzy powinni jedynie wiać i zostawiać ostrzegawcze boje (tak czynili





od 10 tysięcy lat), nagle biorą udział w wyścigu kolonizacyjno-imperialnym i wściekle atakują kupieckie statki ludzi. Rezygnacja z kampanii nie powinna oznaczać rozwodu z logiką...

### PSEUDO 3D

Warto też zauważyć, iż ekipa z Ironclad Games nie próbowała pójść w ślady twórców serii Homeworld. Walki toczą się tak naprawdę na płaszczyźnie, choć statki i obiekty rozmieszczane są w pewnym zakresie na osi pionowej – zaledwie udającej trójwymiarowość. Do tego ubogość opcji taktycznych uniemożliwia jakiekolwiek poważniejsze kombinacje podczas bitew – ot, floty uderzają na siebie i zaczyna się jatka. Jak widać, mamy do czynienia ze świetnie przygotowanym technicznie (gra nie przycina się i nie destabilizuje) opakowaniem, w którym zmieściłoby



się o wiele więcej zawartości. Być może z czasem zostanie dodane więcej elementów, ale na dzień dzisiejszy Sins of a Solar Empire wygląda bardzo ubogo, choć ślicznie i obiecująco. Przy okazji: skoro został przywołany ponownie tytuł, rzec trzeba, iż gra zupełnie go nie wyjaśnia. Nie ma owego Imperium Solarnego, a jedyny czyn pasujący do pojęcia „grzech" to niegdysiejsze wygnanie przez sojusz kupiecki mieszkańców pewnej planety. Z owych banitów narodził się Advent.

O ile rozgrywka przeciwko komputerowym przeciwnikom może znużyć, na co jedyną odtrutką jest system Osiągnięć, przewidujących punkty za rozmaite rodzaje strategii i przewagi w boju, to już multiplayer prezentuje się lepiej. Na dodatek grę otworzono na działania modderów, z czasem więc pewnie zapełni się ona nową, opcjonalną zawartością. Za staranne wykonanie i potencjalne możliwości Sins of a Solar Empire otrzymuje solidną czwórkę, choć może to być ocena nieco na wyrost.

**LUCAS THE GREAT**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- + Rewelacyjny interfejs
- − Nie do końca wykorzystany potencjał

**GRAFIKA**
- + Ciekawe projekty okrętów i obiektów
- − Nieco ubogie efekty specjalne

**DŹWIĘK**
- + Ciekawa ścieżka dźwiękowa
- − Ubogi zasób głosów

**ŻYWOTNOŚĆ**
- + Wielka skala rozgrywki i edytor map
- − Powtarzalność i ubogość frakcji

**OGÓLNIE** Niezły teaser gry, która zapewne zostanie rozbudowana z czasem









Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

## DETALE

- 6 kampanii
- 5 nacji
- 80 rodzajów parametrów jednostek
- Generator bitew
- Wbudowana encyklopedia

PREMIERA JUŻ JEST

## INFO




**DYSTRYBUCJA** Cenega Poland

**PRODUCENT** One Small World

**WYDAWCA** 1C

**WERSJA JĘZYKOWA** Polska

**CENA** 49,90 zł

**INTERNET** http://xiiicentury-lcpublishing.eu

**WYMAGANIA** PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB

**ONLINE** Tak

# XIII WIEK: ŚMIERĆ LUB CHWAŁA

Gdyby porównać XIII wiek z takim MTW, poległby na całej linii. Czy zatem jest to gra fatalna? Niekoniecznie

**Sęk w tym, że ta gra o dość pretensjonalnym tytule nie aspiruje wcale, by być średniowiecznym „kombajnem", w którym to dbamy o dyplomację, rozwój sytuacji strategicznej, politycznej, a do tego osobiście – konno i z mieczem w dłoni – decydujemy o losach świata. Tu robimy wyłącznie to ostatnie. Albowiem XIII wiek to w gruncie rzeczy zestaw kilkudziesięciu misji, w których musimy rozgromić zastępy przeciwników.**

Mało? Niby tak, ale jednak ów taktyczny RTS broni się całkiem fajnym podejściem do tematu, wysokim poziomem trudności i kilkoma drobiazgami docenianymi przez strategów. Po pierwsze zatem dostajemy tu spory przekrój XIII-wiecznych bitew wraz z interesującymi informacjami, wyświetlanymi pomiędzy kolejnymi starciami. Trafimy dla przykładu na ubitą ziemię Niemiec, Mongolii, Francji, Anglii oraz Rusi, by rozbić w pył wrogie armie. XIII wiek oferuje także sporo możliwości, jeśli chodzi o wpływanie na ustawienia armii. Pod nasze dowództwo oddano pięć typów jednostek (piechota, pikinierzy, strzelcy piesi, jazda, jak również strzelcy konni), a dodatkowo każda z nacji ma spersonalizowane oddziały o zróżnicowanych parametrach. Te ostatnie przedstawiono w dwóch grupach: parametrach podstawowych i dynamicznych. Pierwsze związane są niejako z wyposażeniem oraz umiejętnościami i określają uzbrojenie, rodzaj pancerza, poziom wyszkolenia i morale. Do drugiej grupy zaliczają się parametry, które zmieniają się w czasie bitwy – w zależności od sytuacji, w jakiej znajdą się nasze oddziały. Odkryjemy wśród nich m.in.: szybkość jednostki, liczbę rannych i zmęczonych żołnierzy, poziom wystawienia na wrogi ostrzał bądź zwartość szyku. XIII wiek, jak na tytuł z aspiracjami taktycznymi przystało, wykorzystuje oczywiście formacje, ukształtowanie terenu czy zależności między poszczególnymi oddziałami. Wiadomo, że łucznicy w bezpośrednim starciu z ciężkozbrojną konnicą nie mają szans, ale z kolei podprowadzeni na szczyt wzgórza i odpowiednio chronieni pokazują już, na co ich stać. I właśnie na wykorzystywaniu tego typu zależności polega zabawa w XIII wiek. Można utyskiwać, że to niewiele, ale z drugiej strony precyzyjne wyważenie wielu parametrów sprawia, iż gra stanowi pozycję dość wymagającą. Możemy zresztą uruchomić ją w jednym z kilku trybów, które różnią się jeszcze zmieniającym się poziomem morale i karności oddziałów. W krytycznym momencie okaże się bowiem na przykład, iż ostatni oddział, na jaki liczyliśmy, zdezerteruje... Podsumowując, XIII wiek: Śmierć i chwała to pozycja niepozbawiona mankamentów, ale w sumie znośna. Jeśli oczywiście nie oczekujemy od niej czegoś, czego po prostu nie oferuje. Jest to więc typowy „casual". Ot, żeby odpalić i odbyć jedno starcie przed wyjściem do kina z dziewczyną. ■ **MASTERMIND**







## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- \+ Wiele parametrów jednostek, szybkie bitwy
- − Brak dyplomacji i tego, co oferuje seria Total War

**GRAFIKA**
- \+ Wschody i zachody słońca, praca kamery
- − Nienajwyższa jakość tekstur

**DŹWIĘK**
- \+ Odgłosy bitew i generalnie całość
- − Nie stwierdzono

**ŻYWOTNOŚĆ**
- \+ 6 kampanii, spory zestaw misji
- − Jednak mało urozmaicone

**OGÓLNIE** XIII wiek to typowy „casual". Toczymy tu wyłącznie bitwy i nie ma co nastawiać się na jakieś fajerwerki



# KONKURS ALONE IN THE DARK




**Zadanie:**
W którym roku ukazała się 1 część ALONE IN THE DARK?

**Do wygrania:**
Do wygrania 15 gier ALONE IN THE DARK!

http://www.centraldark.com

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT®

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



## DETALE

- 4 profesje
- 8 postaci w drużynie
- 7 umiejętności
- Ponad 150 questów

**PREMIERA** JUŻ JEST

## INFO




**DYSTRYBUCJA**
CD Projekt

**PRODUCENT**
Infinite Interactive

**WYDAWCA**
D3 Publisher

**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska

**CENA**
39,90 zł

**INTERNET**
www.infinite-interactive.com/puzzlequest/

**WYMAGANIA**
PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

**ONLINE**
Tak

# PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

Nie od dziś wiadomo, że najlepsze są proste rozwiązania. A co dopiero, gdy prostota jest tak zajmująca...

**PQ trafia do nas z poślizgiem. Tam, gdzie „jedynka" została wydana, rozpoczęło się szaleństwo. I wiecie co? Niektórych może to zdziwić, ale 90% rozgrywki oparto na grze zbliżonej do...**

Kulek! Dacie wiarę? Czy to może być wciągające? Jeszcze jak! Nie jest oczywiście tak, że Kulki to wszystko, co PQ ma do zaoferowania. Po pierwsze to rasowa pozycja RPG. Mamy własnego bohatera ze statystykami, które wzrastają w miarę upływu czasu. Mamy drużynę, która przyłącza się do nas w trakcie gry. Mamy też historię, osadzoną w magicznej krainie o nazwie Etheria, którą obronić musimy przed atakami Nieumarłych. Jak zatem przebiega zabawa? Kampanię rozpoczynamy od stworzenia avatara. Robimy to, wybierając jedną z czterech profesji (druid, rycerz, wojownik, czarodziej) i ustalając początkowe statystyki. Potem od wielu NPC-ów otrzymujemy szereg zadań. Nasz podopieczny porusza się po kolorowej mapie, odkrywając coraz to nowe miasta, osady, groty oraz skarby. Na drodze stają mu przeciwnicy i aby przejść dalej i poznać niuanse fabuły, trzeba ich pokonać. I tu pojawia się owa zmodyfikowana wersja Kulek. Na planszy (8x8) rozmieszczone są kolorowe klejnoty odpowiadające za manę określonego typu. Zadanie polega na zabiciu przeciwnika, który ma – podobnie jak my – określoną ilość PŻ. Ciosy zadajemy, rzucając zaklęcia przynależne naszej postaci. Ich zestaw jest różny w zależności od profesji. Aby ładować kolorowe paski many, musimy natomiast ustawiać kule jednego koloru po trzy w linii. Do tego dochodzi kilka modyfikatorów. Na przykład ustawienie czterech kul dodaje nam kolejkę. Na tym jednak wcale nie koniec. Przy pomocy owej logicznej minigry możemy robić też inne rzeczy. Ot, chociażby kolekcjonować runy, chwytać przeciwników, wykuwać nowe rodzaje oręża, zdobywać miasta, szkolić wierzchowce, uczyć się czarów. Za każdym razem zasady ulegają modyfikacjom, żebyśmy zanadto się nie nudzili. I tak – ucząc się zaklęć – mamy rozpisaną recepturę, zgodnie z którą musimy zgromadzić określoną ilość kul danego koloru. Z kolei wykuwając przedmioty, używamy specjalnych run, które wcześniej należy zdobyć. Co ciekawe, w PQ nie wystarczy działać szybko, ale trzeba również wszystko dobrze przemyśleć, żeby nie dać się zaskoczyć przeciwnikowi. Tu liczy się intensywne używanie szarych komórek. Na tym jednak wcale nie koniec atrakcji. Podobnie jak w serii HoMM możemy w mieście wznosić określone budowle, które zapewnią nam różne dobra. I tak – zbudowanie kuźni, a następnie warsztatu oblężniczego pozwoli zdobywać inne miasta. Te z kolei dostarczą nam dodatkowych pieniędzy. Jak w klasycznych RPG będziemy mogli zadbać o oręż i strój naszego herosa. Z czasem ilość posiadanych przedmiotów zwiększy się na tyle, że zapragniemy je sprzedać, by kupić lepsze. Oprócz sklepów dostępne są również karczmy, w których




posłuchamy plotek. O rewelacyjnej grywalności świadczy „syndrom jeszcze jednej tury". Obiecujemy sobie, że już za chwilę skończymy, ale nad klawiaturą zastaje nas blady świt! A wady? Cóż, jeśli przyjąć zaproponowaną przez autorów koncepcję rozgrywki, trzeba uznać, że wad brak! PQ jest po prostu rewelacyjny. Prostota połączona z intrygującą fabułą daje w efekcie grywalność na poziomie największych hitów. ■ **MASTERMIND**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- + Prostota, która wciąga, system walki
- − Jak ktoś nie lubi RPG, Kulek i anime, to mu się nie spodoba

**GRAFIKA**
- + Ładna mapa, kolorowe plansze
- − Brak animacji oraz 3D

**DŹWIĘK**
- + Przyjemna, stonowana muzyka
- − Nie stwierdzono

**ŻYWOTNOŚĆ**
- + Długa kampania, multiplayer, urozmaicona
- − Brak

**OGÓLNIE** Modyfikując prostą grę w Kulki i łącząc ją z zaawansowanym systemem RPG, można stworzyć tak grywalny tytuł?!



# CASTLE PARTY 2008

*• open air festival •*

**Deine Lakaien** (de) • **Die Krupps** (de)
**Anne Clark** (gb) feat. **Implant** (be) • **The Crüxshadows** (us)
**Closterkeller** (pl) • **XIII. Století** (cz) • **Garden of Delight** (de)
**32crash** (be) • **In Strict Confidence** (de) • **Pati Yang & FlyKKiller** (gb)
**Persephone** (at/de) • **Cinema Strange** (us) • **1984** (pl)
**Made in Poland** (pl) • **[:SITD:]** (de) • **Reaper** (gr/de)
**Colony 5** (se) • **Sieben** (gb) • **The Moon & the Nightspirit** (hu)
**Red Emprez** (pl) • **Thy Disease** (pl) • **Xess** (lt) • **Clicks** (pl)
**Error::Genesis** (ua) • **Elektro Jugend Kollektiv** (gb/pl)
**The Void of Nul Haide** (pl) • **Square Extension** (pl) • **Diva'ine Eye** (pl/gr)

**25-27.07**
**BOLKÓW**
**k. Jeleniej Góry**

+ klubowe aftery z 35 DJ-ami ze Wschodu i z Zachodu:
Emmanuelle 5 (fr) • Khimaira (jp) • Thunder (gb) • U-men (de) • George P. (gr) • Hellen (ru)
Leszek Rakowski (pl) • Metalhammer (de) • AndyRavenSable (gb) • Copycat (ua) • Frail (pl)
MarKucH (pl) • Sthilmann (pl) • Mirage (cz) • Tyrant (ua) • Alan (gb) • YadYam (pl) • Fairyboy (pl/is) i inni

ELECTRO • TRIP-HOP • COLD WAVE • METAL • INDUSTRIAL

DARK FOLK • GOTHIC • DARK WAVE • EBM • DARK TRANCE



więcej informacji na stronach:
WWW.CASTLEPARTY.COM
WWW.MYSPACE.COM/CASTLEPARTY

bilety:
WWW.EVENTIM.PL (przedsprzedaż)
zamek Bolków (podczas festiwalu)

foto:
yesternight.pl
aletranation.pl
Satyrja

AKTIVIST www.aktivist.pl • METAL HAMMER • FutureMusic • HardRocker • Codzienna cgm.pl Gazeta Muzyczna • 98.2 Centrum
play.pl • INDEPENDENT Polska Kultura Niezależna • PORTAL INTERNETOWY dlaStudenta.pl • ANTYPORTAL WWW.ANTYPORTAL.NET WIRTUALNA STREFA SŁUCHACZY ANTYRADIA • alternativepop.pl • studentIX
mediafm.net portal medialny • popup www.popupmusic.pl • radio bez kitu • rockmetalshop.net • MIKIGOD www.metal.pl • alternation • yesternight.pl
VAMPIREFREAKS.COM • DarkPlanet • DARKNATION.PL




# NOWOŚCI MANTY

## LCD i zestawy głośników

### MANTA LCD 501
www.manta.com.pl

Manta LCD 501 to gadżet, w który powinien zaopatrzyć się każdy prawdziwy kibic piłkarski. Ten przenośny odbiornik telewizyjny w kształcie futbolówki ma pięciocalowy ekran, wyświetlający obraz w rozdzielczości 960x234 i kontraście 500:1. Telewizor obsługuje standardy PAL, SECAM, posiada dwa wbudowane głośniki i ma wyjście na słuchawki oraz wejście wideo/audio. Niewątpliwym atutem urządzenia jest jego mała waga, wynosząca niecały kilogram. Dzięki temu można je zabrać praktycznie wszędzie, a dodawany w zestawie zasilacz samochodowy pozwoli oglądać telewizję nawet w trakcie podróży. Dla większej wygody użytkowania Mantę LCD 501 obsługujemy pilotem.

**Główne cechy**
Rozdz. ekranu: 960x234 • Kontrast: 500:1 • Kąty widzenia: 160/160 • PAL, SECAM • Dźwięk: 0.3 W x 2 • Wyjście słuchawkowe • Wejście video/audio: 1VP-P 75OHM / 2Vpp • Zasilanie: DC 12V • Wymiary: 200x210x160mm • Waga: 940g • Pobór mocy: 8 W • Akcesoria: Zasilacz, zasilacz samochodowy, kabel antenowy, pilot, przewód AV

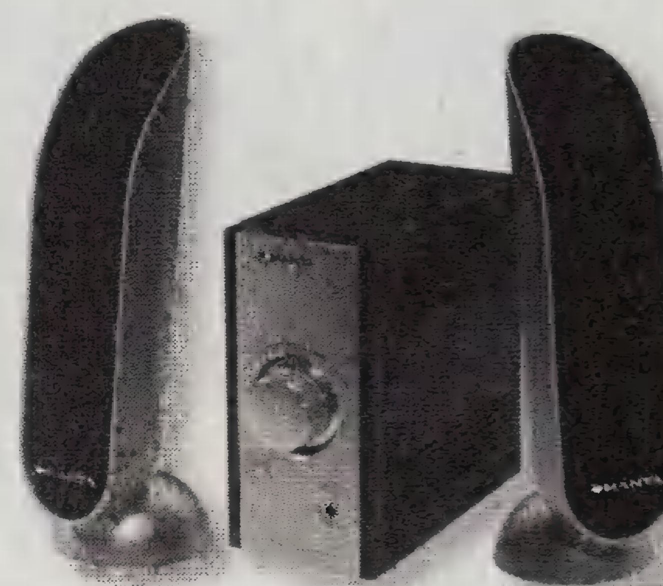
### MM 1560 REKUEL
www.manta.com.pl



Przed wami zestaw głośnikowy 5.1, który sprawi, że oglądanie filmów i mierzenie się z najnowszymi grami stanie się niezapomnianym przeżyciem. Chcielibyście nacieszyć się przestrzennym dźwiękiem i nie wykosztować zbytnio przy okazji? Zainteresujcie się zatem głośnikami MM 1560 Rekuel. W skład zestawu, oprócz pięciu satelitów i subwoofera, wchodzi panel umożliwiający regulacje głośności oraz poszczególnych partii dźwięku – z przednich i tylnych głośników, jak również natężenie basów. Te ostatnie są naprawdę wyraziste dzięki zastosowanemu w subwooferze tunelowi powietrznemu. Moc wyjściowa zestawu to 30 wat (15 + 5x3), szczytowa – 1560 wat.

**Główne cechy**
Pasmo przenoszenia: 50Hz - 20kHz • P.M.P.O.: 1560 W • Moc wyjściowa (rms): 30 W (15+5x3) • Kontrola natężenia głosu i poziomu basów • Dioda kontrolna zasilania • Ekranowanie • Standard wejścia: 6 x cinch • Tunel powietrzny pozwalający na otrzymanie poszerzonego zakresu basów • Gwarancja: 24 miesiące

### MM 760
www.manta.com.pl



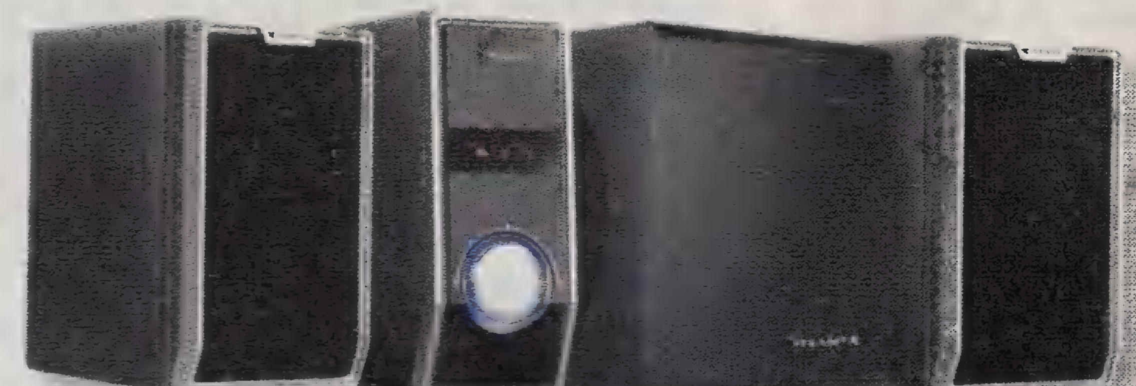
Jeśli szukacie zwykłych głośników komputerowych bez żadnych dodatkowych bajerów, mamy dla was zestaw 2.0 MM 760. W pudełku znajdziecie dwa głośniki o ciekawym i estetycznym wyglądzie oraz wzmacniacz. Moc wyjściowa zestawu wynosi 2x10 wat, a szczytowa – 760 wat. Na uwagę zasługuje dwukanałowy wzmacniacz stereo, gwarantujący uzyskanie najlepszej jakości i wyrazistości dźwięku. Oprócz kontrolki głośności wzmacniacz został zaopatrzony w wyjście mini jack stereo umożliwiające podłączenie do głośników innych urządzeń peryferyjnych. Niewygórowana cena i dwuletnia gwarancja pozwolą prawie każdemu cieszyć się tymi głośnikami przez wiele miesięcy.

**Główne cechy**
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz • P.M.P.O.: 760 W • Moc wyjściowa (rms): 20 W (2 x 10) • Dioda kontrolna zasilania • Ekranowanie • Standard wejścia: 2 x cinch (mini jack stereo) • Waga: 1,7 kg • Gwarancja: 24 miesiące

### MM 2050 TIFER
www.manta.com.pl

Dla wymagających osób, które nie mają w pokoju miejsca na zestaw głośników 5.1, przygotowaliśmy MM 1560 Tifer. Decydując się na zakup, staniecie się posiadaczami dwóch głośników satelitarnych o mocy 15 wat każdy oraz subwoofera. Wszystkie głośniki wykonane są z drewna, co znacząco ulepsza jakość dźwięku. Oprócz dwukanałowego wzmacniacza stereo MM 1560 Tifer zawiera panel kontrolujący (z elektronicznym wyświetlaczem) poziom basów i sopranów. Ponadto w zestawie znajduje się pilot pozwalający na sterowanie głośnikami bez konieczności ruszania się z kanapy.

**Główne cechy**
Pasmo przenoszenia: 50Hz - 20kHz • P.M.P.O.: 2050W • Wejście słuchawkowe • Moc wyjściowa(rms):60 W (30+15x2) • Kontrola: Natężenia głosu/Poziomu basów i sopranów • Wszystkie głośniki z drewna • Ekranowanie • Standard wejścia: 2 x cinch • Wszystkie funkcje dostępne z pilota • Dwukanałowy wzmacniacz stereo






SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

# Euro 2008 z MANTĄ

Przygotuj się do Mistrzostw Europy 2008, tak aby żadna chwila nie umknęła. Dzięki specjalnej ofercie firmy Manta Multimedia możesz śledzić każdy mecz.

## NA DUŻYM EKRANIE

### LCD 4710

- Full HD
- PIP\POP
- 1xWyjście HDMI, 1xComponent, SCART, VGA
- Maksymalne zużycie 300W
- Wysoka rozdzielczość: 1920x1080 - 50/60 Hz
- Ilość kolorów: 16,7 miliona
- Kontrast dynamiczny 12000:1
- Wysoka jasność: 500cd/m
- Automatyczne dopasowanie się najlepszych ustawień
- Wielojęzyczne menu



### PDP 6010

- HD Ready PIP/POP
- Wyjście HDMI, 2xComponent, SCART, VGA, Composite
- Maksymalne zużycie 450W
- Wysoka rozdzielczość: 1366x768 - 50/60 Hz
- Ilość kolorów: 16,7 miliona
- Wysoka jasność: 700 cd/m
- Automatyczne dopasowanie się najlepszych ustawień
- Wielojęzyczne menu

## NA MAŁYM EKRANIE - TELEWIZORY PRZENOŚNE

### LCD 501

**Telewizor z klimatem**

- Rozdz. ekranu: 960×234 / Kontrast: 500:1
- Kąty widzenia: 160/160
- Analogowy, szerokopasmowy/ PAL,SECAM /
- System dźwięku: B/G(5.5M),I(6.0M),D/K(6.5M),L(6.5M)
- Dźwięk: 0.3 W x 2, wyjście słuchawkowe: 15mW
- Wejście video/audio: 1VP-P 75OHM / 2Vpp
- Zasilanie: DC+12V±10% 1200mA / Outer dimention: 200 mm×210mm×160mm
- Waga: 940g / Pobór mocy: 8W
- Akcesoria: Zasilacz, Zasilacz samochodowy, Kabel antenowy, Pilot, Przewód AV
- Instrukcja



### LCD 601

- Rozdz.ekr.: 960×234 / Kontrast: 500 :1
- Jasność: 500cd/m2 / Kąty widzenia: 160/160
- Analogowy, szerokopasmowy / PAL,SECAM
- Wejście video/audio: 1VP-P 75OHM / 2VP-P
- Zasilanie: DC+12V, 1200mA / 255 kanałów
- Obrót ekranu: góra/dół, lewo/prawo: ręcznie
- Akcesoria: Podstawa, Pilot, Zasilacz samochodowy/sieciowy, Adapter antenowy
- Instrukcja Waga: 605g / Pobór mocy: 10W / Temp. pracy: 0~40C
- Wymiary: 196mm x 163mm x 34mm



### LCD 705

- Ekran: 7" TFT LCD
- Format obrazu: Panoramiczny 16:9
- Rozdzielczość ekranu: 480 x 234
- Kontrast: 1000 : 1
- Jasność: 500cd/m2
- Czas reakcji: 5ms
- Kąt widzenia: 160/160
- Tuner: Analogowy, szerokopasmowy
- Wejście audio/video: 1VP-P 75OHM / 1.5VP-P
- Ilość kanałów: 256 / Zasilanie: DC+12V



### LCD 801

- Cyfrowy szerokoekranowy mini telewizor LCD TV801
- Tryby obrazu (AUTO, PAL, NTSC)
- Wielojęzyczna obsługa OSD
- Tryb kalendarza
- Nadaje się do zamocowania pod sufitem auta
- Słuchawki, zasilacz i zasilacz samochodowy w komplecie
- Funkcja zegara, ustawianie włączenia i wyłączenia
- Automatyczne programowanie 255 kanałów
- Dwa wejścia Video i wejście Audio
- Możliwość podłączenia anteny zewnętrznej
- Wbudowane gry
- Nadaje się do zamocowania pod sufitem auta

*MANTA NIEZAWODNA NA EURO 2008!!!*
*ZAPRASZAMY DO SPOTKANIA PRZY WSPÓLNYM KIBICOWANIU.*

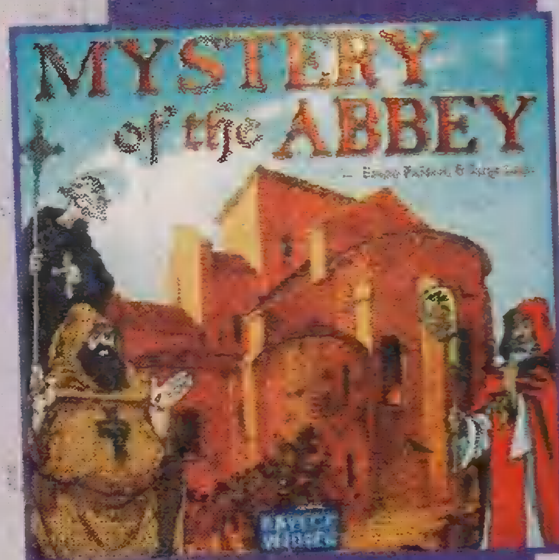
www.manta.com.pl

PREMIERA JUŻ JEST

# MYSTERY OF THE ABBEY

Opactwo templariuszy, ciało brata Andelmo i Wy w roli detektywów szukających winnego śmierci zakonnika. Czy jesteście gotowi podjąć się tego zadania?

**INFO**




**DYSTRYBUCJA** REBEL.pl
**WYDAWCA** Days of Wonder
**INTERNET** www.rebel.pl
**CENA** 129,95 zł
**LICZBA GRACZY** 3-6
**INSTRUKCJA** Polska

**Days of Wonder przyzwyczaiły nas do porządnie wydanych gier. Pięknie ilustrowane, ze świetnie wykonanymi elementami, są znakiem rozpoznawczym tej firmy. Co prawda zasady nie zawsze wzbudzają zachwyt, ale też ciężko znaleźć tytuł, który zupełnie by im się nie udał. Tym razem za reguły odpowiada m. in. Bruno Faidutti, autor jednej z naszych ulubionych gier – Cytadeli. Wraz z Serge Laget'em stanął na wysokości zadania, MotA jest naprawdę bardzo dobrą grą. Trochę losowości, sporo możliwości i porządny trening dla szarych komórek, to jest to, co tygrysy lubią najbardziej.**

Cel gry stanowi odkrycie, kto zabił brata Andelmo. Drogą dedukcji, „przesłuchaniami", a czasami i odrobiną szczęścia musimy wytypować zabójcę z (aż) 24-ech podejrzanych. Zdobywamy punkty za wydobycie na światło dzienne informacji o przestępcy, czyli odkrycie właściwego zakonu, pozycji, imienia i kilku dodatkowych cech charakterystycznych. Niestety, za fałszywe oskarżenia je tracimy. Zwycięża osoba, która zdobyła najwięcej punktów zwycięstwa.

W rozwiązaniu sprawy pomóc nam mogą informacje uzyskane od innych graczy, chociaż i my w tym momencie musimy podzielić się posiadaną wiedzą. Gdy zależy nam na zatajeniu kilku faktów, możemy złożyć ślub milczenia, ale przez to stracimy szansę przepytania innego detektywa. Na szczęście życie w opactwie toczy się ustalonym torem i chcąc, nie chcąc, w pewnej chwili wszyscy muszą stawić się na mszy. Podczas ceremonii da się usłyszeć kilka nowych plotek i dzięki temu zyskać parę cennych wskazówek.



Także wędrówka po terenie opactwa może przynieść nam rozwiązanie zagadki. Odwiedzenie Konfesjonału, Cel innych mnichów czy Rozmównicy powoduje, iż zdobywamy więcej danych na temat zabójcy. Inne pomieszczenia, jak: Skryptorium, Biblioteka, czy Krypta, wpływają pośrednio na wynik naszych poszukiwań. Nie należy zapominać o Kapitularzu, w którym to możemy ujawnić nasze podejrzenia opatowi. Lecz powinniśmy strzec się fałszywego świadectwa, gdyż grozi to pokutą, przez co na krótki czas jesteśmy odsunięci od śledztwa.

Zasady gry raczej nie sprawią kłopotu. Po jednokrotnym przeczytaniu można bez większych problemów rozpocząć rozgrywkę. Karty, jako że mają napisy w j. angielskim, zostały przetłumaczone w instrukcji, więc i tutaj nie musimy się martwić, iż czegoś nie zrozumiemy. Informacje o podejrzanych – ich cechy charakterystyczne – przedstawione są za pomocą ikonek, a ilustracje okazują się na tyle czytelne, że nie powinno być problemu z określeniem, który z braci ma np. pokaźny brzuszek.

Dzięki niedużej losowości praktycznie każda rozgrywka jest inna. Karty zdarzeń, które wpływają na przebieg gry, uatrakcyjniają zabawę. Jedne ułatwiają odkrycie zabójcy, inne dodane są, by wprowadzić trochę humoru – np. gracze muszą porozumiewać się poprzez zaśpiew liturgiczny lub natychmiast zaśpiewać „Panie Janie". Także 24-ech podejrzanych przyczynia się do tego, iż trudniej wytypować mordercę. Natomiast karty Biblioteki i Skryptorium mają na celu ułatwienie śledztwa.

Mystery of the Abbey nie jest grą, przy której usiądziecie i pogadacie, co zdarzyło się w minionym tygodniu, w międzyczasie przestawiając pionki na planszy. Tutaj wszystko toczy się szybko, brak jakichś większych przestojów, nikt nie ma prawa się nudzić. Poszukiwanie mordercy, eliminacja podejrzanych wymaga nieco skupienia. Spora interakcja stanowi zaletę rozgrywki. Odpowiednie zadawanie pytań przeciwnikom potencjalnie posunie nasze śledztwo do przodu, z drugiej strony daje innej osobie możliwość uzyskania informacji, które być może przyczynią się do jej zwycięstwa. Rzucanie oskarżeń, co do których nie mamy 100% pewności, mimo iż jest ryzykowne, może okazać się skuteczne i zapewnić wygraną. Lecz musimy się liczyć ze stratą punktów, gdy nasze podejrzenia nie były trafne.

Rozgrywkę umilą bardzo ładnie wykonane figurki mnichów, a także dzwoneczek, którym zaznaczamy upływ czasu w opactwie. Niby drobnostki, a jednak dodają smaczku grze. Aktualnie dostajemy do rąk wydanie rozszerzone o kilka dodatkowych kart.

Jeśli lubicie gry, w których trzeba troszkę pogłówkować, to Tajemnice opactwa powinny wam się spodobać. Jeśli szukacie „lżejszej" pozycji, mimo wszystko dajcie szansę tej grze, gdyż jest naprawdę ciekawa i wciągająca. Może to nie tytuł, który zajmie was na cały miesiąc, ale na pewno będziecie do niego często wracać. ■ **MARSH & KONKUBINA CO.**

**WERDYKT**

**OGÓLNIE** „Imię Róży" na planszy

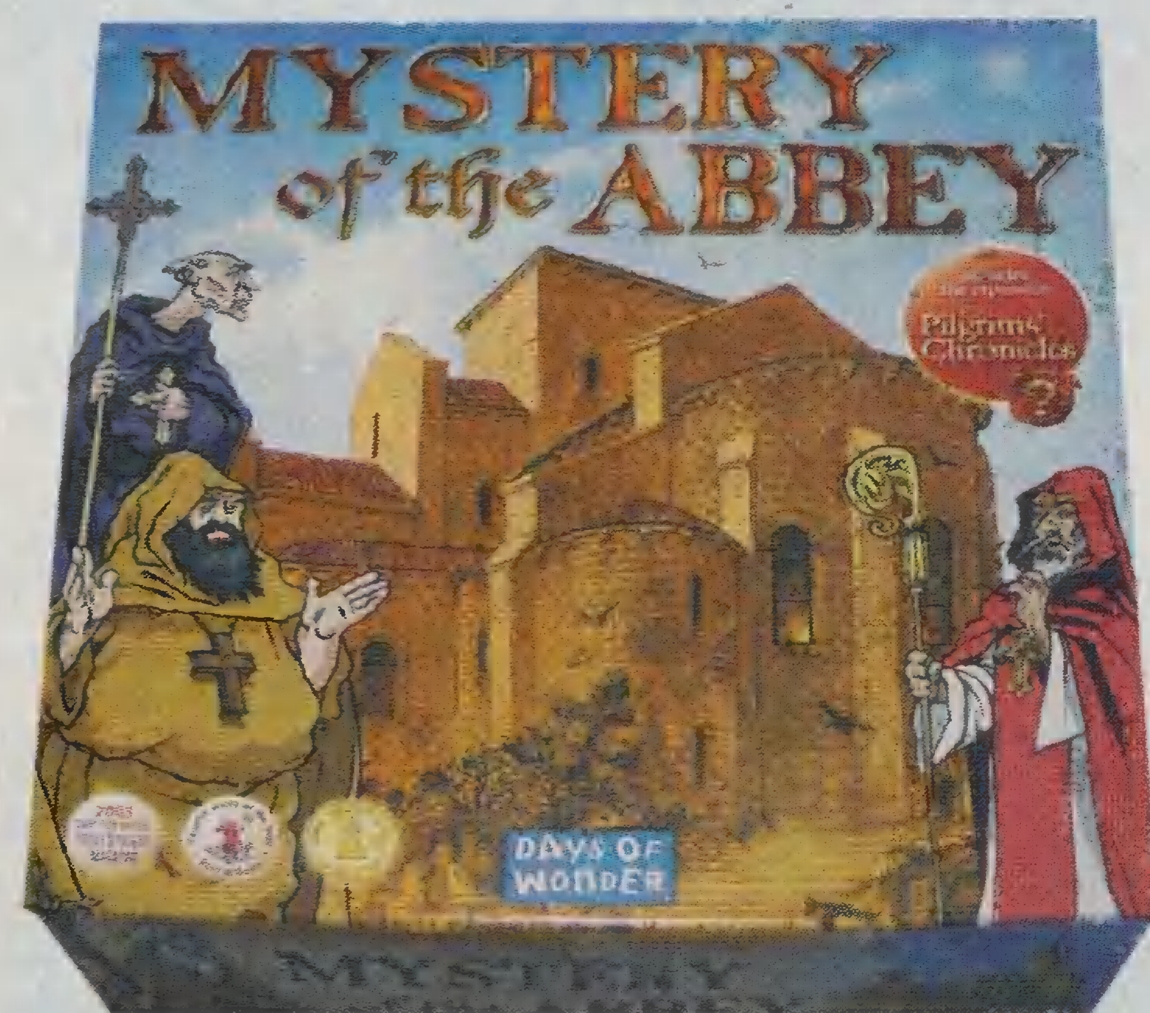











**Zadanie:**

**Wymień 3 gry planszowe wydane przez DAYS OF WONDER.**

**Do wygrania:**

**PRAWO DŻUNGLI, BLEFUJ i MYSTERY OF THE ABBEY!**




**Sponsorem nagród jest firma Rebel**

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.



PREMIERA JUŻ JEST



# PRAWO DŻUNGLI

Ile to razy byliście na imprezie, gdzie połowa gości przysypiała przy stole, a reszta starała się na siłę znaleźć jakiś temat do rozmów... Oczywiście w określonym wieku zwiększona ilość pewnych napojów może troszkę rozruszać towarzystwo, lecz my polecamy lepszy i ciekawszy sposób – Prawo dżungli

## INFO



**DYSTRYBUCJA** REBEL.pl
**WYDAWCA** Week End Games
**INTERNET** www.rebel.pl
**CENA** 27 zł
**LICZBA GRACZY** 2-20
**INSTRUKCJA** Polska

**Gry typu „Party games" stawiają na dobrą zabawę, a nie na skomplikowane zasady. Proste reguły, które da się wytłumaczyć w kilku zdaniach, pozwalają praktycznie bez dłuższych przygotowań rozpocząć rozgrywkę.**

Prawo dżungli to niewielkie pudełko kryjące w sobie 104 karty, woreczek i drewniane berło. Do wykonania elementów trudno mieć jakieś większe zastrzeżenia. Ci, którzy chcieliby zabezpieczyć swoje karty foliowymi osłonkami, mogą napotkać pewien problem, ponieważ są one większe od standardowych koszulek. Papier, na którym zostały wydrukowane, mimo że dość cienki, powinien wytrzymać niejedną szaloną rozgrywkę. Dołączony woreczek pozwala schować w nim wszystkie elementy i pozbyć się pudełka, dzięki czemu oszczędzimy troszkę miejsca na półce, a grę zabierzemy ze sobą na grilla, działkę, itp. Wszędzie, gdzie tylko będziemy mieli ochotę walczyć o berło króla dżungli.



Zasady Prawa dżungli są bardzo proste. Każdy z graczy otrzymuje pulę kart, a na środku ustawia się berło. Uczestnicy kolejno odwracają karty. Jeśli na stole pojawią się dwa identyczne symbole, to ci, do których one należą, muszą chwycić za berło. Osoba odnosząca sukces oddaje swoje odkryte karty przegrywającej. Oczywiście, to nie jest takie łatwe. Utrudnienie stanowi fakt, iż możemy posługiwać się tylko jedną ręką, zarówno przy odwracaniu kart, jak i łapaniu berła. Symbole, mimo że na pierwszy rzut oka nie są podobne, nieraz mylą się nam w ferworze walki, przez co w niewłaściwym momencie chwycimy za berło i za karę zbierzemy kilka dodatkowych kart. Poza tym w talii znajduje się kilka kart specjalnych, zmieniających zasady rozgrywki – np. tak, że już nie liczą się symbole, a kolory.

Szybko zmieniająca się sytuacja na stole i walka o berło wzbudza wiele emocji. Cały czas grze towarzyszą salwy śmiechu, a o nudzie przy stole można zapomnieć. Wielokrotnie za to może się zdarzyć, iż rozgrywka przeniesie się poza stół, gdy gracze rzucą się w pogoń za spadającym na podłogę berłem. Dlatego wcześniej lepiej usunąć z otoczenia szklane lub inne delikatne przedmioty.



Jeśli chcielibyśmy doszukiwać się na siłę jakichś minusów, to możemy ponarzekać jedynie na oznaczenia kart specjalnych. Na początku trudno zapamiętać, co każda z nich powoduje. Ale jest to takie czepianie się dla zasady.

Jeśli szukacie czegoś, co rozkręci imprezę lub uatrakcyjni „planszówkowy wieczór", to Prawo dżungli okaże się dobrym wyborem. Dużo śmiechu i emocji gwarantowane.

■ **MARSH & KONKUBINA CO.**

## WERDYKT

**OGÓLNIE** Świetna gra na imprezy



# OFICJALNE PORADNIKI




**JAK ZAMAWIAĆ:** Żeby otrzymać książki, należy pójść na pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 10,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: **Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7.** Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black&White". Średni termin realizacji: 10-18 dni. Pytania: (22) 610 21 43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. **Promocja obejmuje:** Baldur's Gate II • Black&White • Icewind Dale II • Neverwinter Nights.

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!! TERAZ TYLKO 10 ZŁ!

**POPRZEDNIE NUMERY**

Informujemy, że jeszcze dysponujemy wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

**JAK ZAMAWIAĆ**

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy, wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać kod(y) wybranego produktu np. GK0904. Następnie obliczyć, ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Więcej niż 3 egz. jednorazowo 5,00 zł x liczba egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji: średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku.

**PRENUMERATA - Oficjalny Poradnik GRATIS!**

Prenumeratę można zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (6 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 34 zł. Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie).

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełne gry (2): Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave



Pełne gry (2): Nina Trylogia Pacific Warriors



Pełne gry (2): Starmageddon 2 Rzeźnik



Pełne gry (3): Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation



Pełne gry (3): Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer



Pełne gry (3): Wings Of Honour Elite Heli Squad Taxi Racer N.Y.



Pełne gry (3): Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander



Pełne gry (3): WWI Battlefields Kurczę Pieczone 2 World War III: FAT



Pełne gry (3): Gore: Ultimate Soldier Magic Solitaries The Dark Legions



Pełne gry (3): GT Racers Tennins Elbow 2004 Mini Golf 2003



Pełne gry (2): Manhattan Chase Rosck Story Mini Gry



Pełne gry (2): Formula Challenge Pizza Dude Mini Gry



Pełne gry (2): Rig Racer 2 Super Driver Mini Gry i Solucja Dreamfall



Pełne gry (2): SuperTaxi Driver 2006 Airborne Hero Mini Gry



Pełne gry (3): Death Strike: Gwot Menedżer Piłkarski Turbo Mahjongg Mini gry



Pełne gry (2): Car jacker Hotwired And Gone Sky Aces Mini Gry Dodatek Demo



Pełne gry (2): Ardennes Ofensive Tank Battalion Mini Gry



Pełne gry (2): Operation Sandstorm Taxi Madness London Mini Gry



Pełne gry (2): Cloven Crania Meadow Mini Desktop Racing Mini Gry



Pełne gry (2): S.O.E Operation Avalanche Mars to Earth Mini Gry



Pełne gry (2): Chronicles of a Vampire Hunter Billy The Wizard Mini Gry

# 3 PEŁNE GRY

PLUS!

5 MINI GIER

PEŁNA GRA
ANUBIUS II



PEŁNA GRA
SCOOTER WAR3Z

POLSKA WERSJA



PEŁNA GRA
CRAZY DUCK HUNTER



CGS
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo
publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA